# CLICK!

2xCD

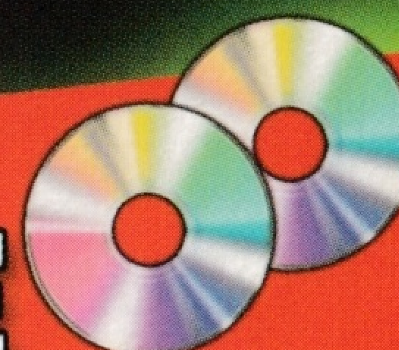
NR 2/2004

7.90 zł
(W TYM 7% VAT)

nr indeksu
351555




13 stycznia '04



2 PEŁNE WERSJE:
## THE HOUSE of THE DEAD 2
oraz DARK SIGNS + extra dema

# STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

**Recenzje:** STAR WARS GALAXIES • WAR OF THE RING • BROKEN SWORD 3
HARRY POTTER QUIDDITCH • AIR STRIKE 3D • APOCALYPTICA • PES 3

W polskiej wersji gry występują:

Piotr Fronczewski, Adam Ferency, Paweł Wawrzecki

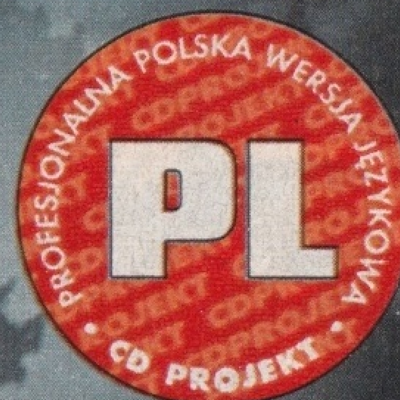



# ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA

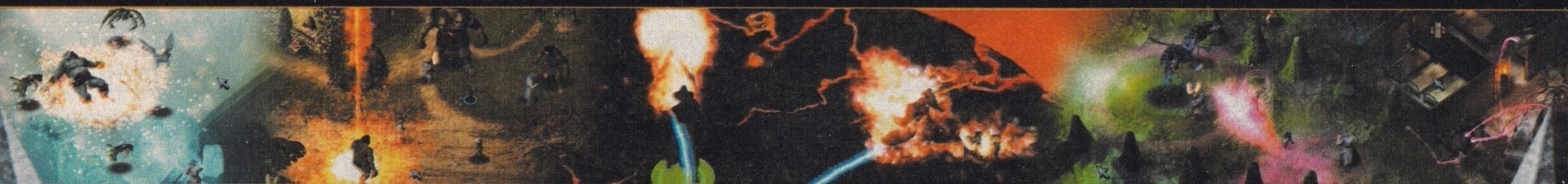
Komputerowa gra RPG w świecie Greyhawk

**Specjalna, polska edycja gry zawiera:**

- 2 x CD z grą Świątynia Pierwotnego Zła
- Bonus CD z obszernym poradnikiem do gry i innymi dodatkami
- Kartę pomocy podręcznej
- Mapę z obszarem rozgrywki
- Obszerną instrukcję do gry




Powrót do korzeni Role-Playing. Wyjątkowe wydanie tylko dla polskich graczy.
W sprzedaży od 29 stycznia 2004. Więcej szczegółów w następnym numerze.



Dungeons & Dragons
The Temple of Elemental Evil
A Classic Greyhawk Adventure












Profesjonalna polska wersja językowa i dystrybucja w Polsce CD PROJEKT




ATARI

## Witajcie

2004: jaki będzie ten rok dla graczy? Pewnie podobny do poprzedniego... A jaki dla czasopism o grach? Zapewne nie za dobry. Już teraz wiadomo, że wisi nam nad głową podwyżka VAT'u na prasę (z 7% aż do 22%), bo w kasie państwa zaświeciło po raz kolejny dno... Być może znowu czekają nas kolejne „zniknięcia" – pod koniec roku polska edycja „Game Star" przeniosła się do świata wirtualnego, kto wie czy za nią nie pójdą następni?

My jednak w nowy rok wchodzimy raczej zadowoleni i z nadzieją, że nadal nie będziemy mieć powodów do narzekań. Na początek mamy dla was całkiem nowego, zmienionego CLICKA! Tym razem postanowiliśmy pójść na całość: ze starego pisma zostawiliśmy tylko tabelki z ocenami. Mamy nadzieję, że nowy układ graficzny przypadnie wam do gustu! Na naszych CD mamy dla was ponownie dwie pełne wersje gier. Pierwsza z nich, THE HOUSE OF THE DEAD 2, pomoże odreagować poświąteczny stres, druga – DARK SIGNS, pozwoli wam na chwilę stać się hakerami. Poza tym oczywiście mamy dla was najnowsze dema...

*dobrej zabawy!*



## Zapowiedzi

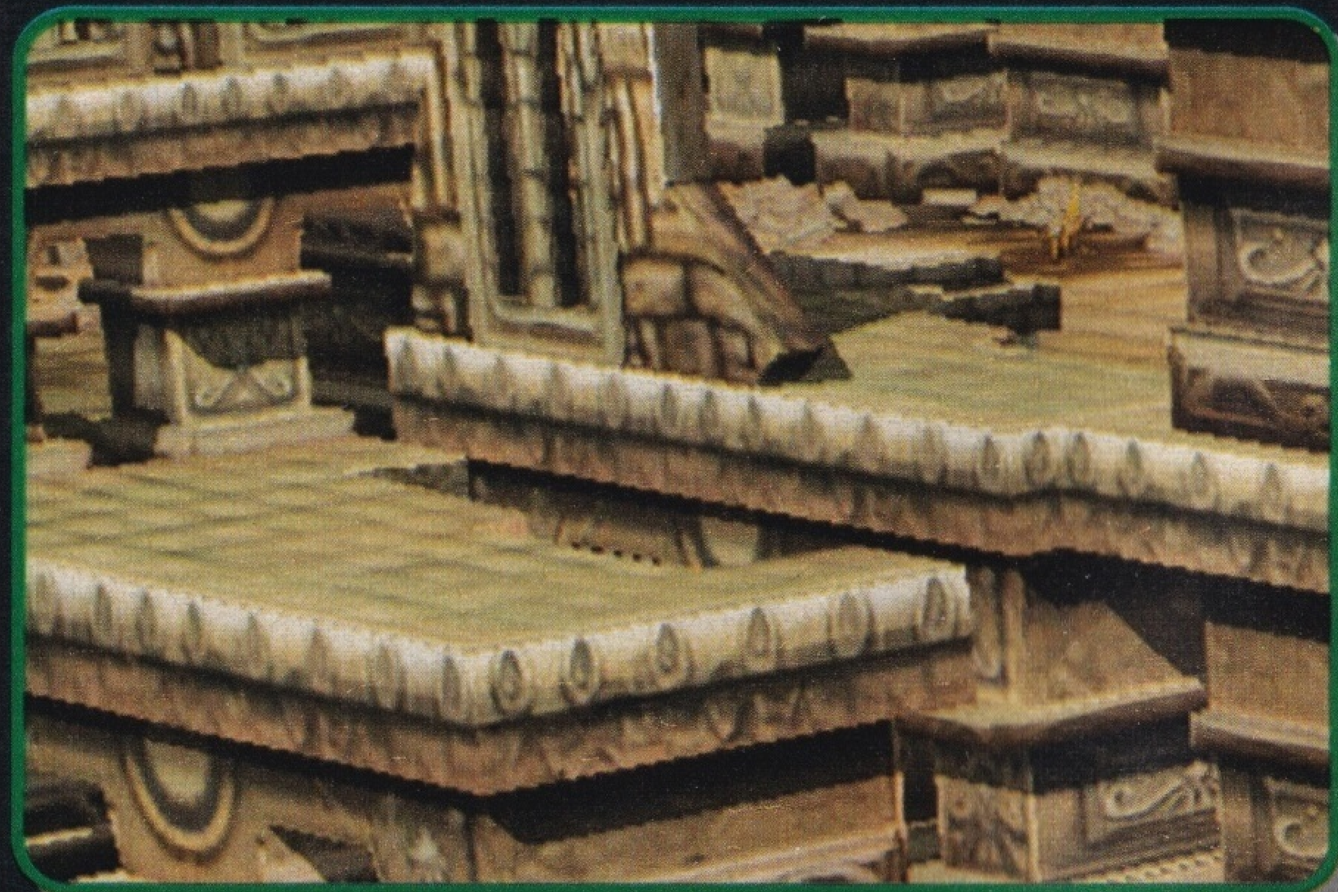


## Recenzje









## Poradniki



## Sprzęt



## Newsy



## Kinoteka



## Listy



pełna wersja

# The House of the Dead 2

W czasach, gdy komputery posiadali tylko najwięksi burżuje, rozkochana w grach młodzież spędzała dni i noce „na automatach". W niewielkich budach cięła w hiciory pokroju DEFENDER czy POLE POSITION, piła piwo i zaciągała się szlugami. Wraz z popularyzacją pecetów większość salonów gier upadła. Przetrwały te za granicą – w Japonii czy Stanach Zjednoczonych. Właśnie tam kilka lat temu rekordy popularności biła znakomita zręcznościówka HOUSE OF THE DEAD 2. Cóż to jest? Well... To widowiskowa, brutalna strzelanina, w której gracz wyrusza przeciwko zombiakom i gnoi ich tysiącami. Sterując niewielkim celowniczkiem, lewym przyciskiem grzeje, a prawym repetuje broń. I co najważniejsze – demoluje nie tylko umarlaków, ale i pancerne żaby... Nic dziwnego, że w redakcji CLICKA! zagrywaliśmy się ŻABOKILLEREM do upęku! Teraz czekamy na film. Ponoć nie jest tak dobry jak gra, ale kilka mocnych scen zawiera! I jeszcze te panienki w bikini, mniam...






wersja demo

↗ Battle Mages



wersja demo

↗ Armed and Dangerous




wersja demo

↗ Joan of Arc

## Co na CD?

- **CD-1:** pełna wersja THE HOUSE OF THE DEAD 2, wersja demo Against Rome, sterowniki NVIDIA 53.03 (XP, 2000) 53.04 (9x, Me)
- **CD-2:** pełna wersja DARK SIGNS, wersje demo: Battle Mages, Armed and Dangerous, Joan of Arc, Poltrix, Chain Reaction, Deimos Rising, Lightspeed, PacShooter, Tiny Cars 2, A.R.S.E.N.A.L. Extended Power, Water in Fire 2, WildSnake Pinball: Christmas Tree, trailer Conan: The Dark Axe

## Nie działa?

- Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich komputerach naszych czytelników.
- Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj wynikiem nieprawidłowej konfiguracji PC, a zwłaszcza złym działaniem sterowników karty graficznej oraz DirectX.
- Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Konieczna jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej!
- Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników, jednak w wypadku starszych kart graficznych jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!


## ▸▸ nad numerem pracowali:

**▸▸ Zespół redakcyjny:**
Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47;
Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. (0-22) 517-01-93;
Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68;
Michał Zacharzewski (dział gier), tel. (0-22) 517-04-84;
Magdalena Salik (korekta), Andrzej Cwalina (webmaster, dział gier, mastering i reklamacje płyt CD) tel. (0-22) 517-04-88, Agnieszka Niewiadomska (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) tel (0-22) 517-02-44

**▸▸ Dział graficzny:**
Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

**▸▸ Teksty w numerze:**
Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Izabela Stokłosa, Maciej Waszkiewicz, Alexander Winciorek, Krzysztof Wierzbicki.

**▸▸ Zarząd:**
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

**▸▸ Adres do korespondencji:**
CLICK!, skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA

**▸▸ Click! w Sieci:**
e-mail: click@click.pl, www.click.pl

**▸▸ Dział reklamy**
Monika Walczak (kierownik), monika.walczak@bauer.pl, tel (0-22) 516-35-19, Aleksandra Blicharz tel (0-22) 516-35-41, Jarosław Czujak, tel (0-22) 516-35-44, Maciej Szwajkowski, tel (0-22) 516-35-17

**▸▸ Druk**
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie, R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. w Krakowie

**▸▸ Copyright:**
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa





▸▸ Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

 ISSN 1509-0558



# RICHARD BURNS RALLY



**Richard Burns Rally**
Wyścigi

- SCi / LEM
- www.richardburnsrally.com

- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- Premiera: wiosna 2004
- Gra dla: PC, PS2, Xbox

**Colin McRae doczekał się godnego siebie rywala.** Jaki by Rysiek nie był, dobrze że w ogóle jest!






Motel przy malowniczej, górskiej trasie

**Oto dylemat godny przysłowiowego osiołka: McRae czy Burns? Burns czy McRae?**

Samotność to wbrew pozorom szalenie wygodna instytucja. Pozwala monopolistom dyktować ceny na rynku i jeszcze wmawiać klientom, że dostają najlepszy towar. Kupujący z reguły nie mogą zweryfikować prawdziwości tych słów. A nawet jeśli – to i tak wyboru nikt im nie daje. Chyba wszyscy właściciele Neostrady wiedzą coś na ten temat...

Na szczęście jest jeszcze inna droga. To lansowana przez liberałów demonopolizacja, umożliwiająca, a nawet zachęcająca inne podmioty do wejścia na rynek. O jej słodkich skutkach przekonali się niedawno sympatycy piłki nożnej. Wychwalana pod niebiosa seria FIFA FOOTBALL z dnia na dzień okazała się programem zaledwie dobrym. Nowy kierunek rozwoju wskazał jej rewelacyjny PRO EVOLUTION SOCCER 3. Podobny los czeka innego monopolistę – bezsprzecznie najlepszy symulator wyścigów samochodowych na PC. Colin McRae powącha bowiem gumy rozpędzonego Peugeota należącego do swego kumpla z OS-ów, Richarda Burnsa!

Największe wrażenie robi w chwili obecnej grafika. Tak pięknej roślinności nie było jeszcze w żadnej grze samochodowej na PC. Toż to fotorealizm! Sosny, brzozy, świerki, trawy i krzewy pną się w górę niczym w prawdziwym lesie. Drzewa wyglądają jak żywe, każde jest inne, jedyne w swoim rodzaju. Obiecująco zapowiadają się też losowe efekty pogodowe (deszcz, śnieg, mgła, słoneczko), mające oczywiście wpływ na stan nawierzchni, oraz gra świateł. Same auta mają reprezentować poziom nie gorszy niż wozy z COLIN MCRAE RALLY 04. Autorzy gry zapowiadają też nie byle jakie wrażenie prędkości. To bardzo ważne! Wszak w rzeczywistości pojazd rozbujany do 200 km/h gna jak dziki i człowiek niekiedy aż się boi, że zahaczy o jakieś drzewo rosnące przy wąskiej piaszczystej dróżce. Oby screeny nie kłamały! Bo w chwili obecnej naprawdę są rewelacyjne.

Autorzy gry zapowiadają jednak, że na grafice się nie skończy. Niemal od początku interesowała ich bowiem techniczna strona rajdów, a więc samo zachowanie się wozu na trasie. Na potrzeby programu przygotowano specjalny silnik odpowiadający za analizowanie interakcji między podłożem a kołami, niemal równie skomplikowany co aplikacje wykorzystywane przez projektantów aut. Bierze on pod uwagę nie tylko rodzaj nawierzchni, ale i takie detale jak rodzaj i poziom zużycia paliwa, ilość płynu w chłodnicy czy temperaturę płynu hamulcowego. Wjechanie w kałużę (powstałą w czasie deszczu) może spowodować, że woda dostanie się do systemu chłodzącego i będzie miała wpływ na pracę cylindrów. Również wyciek paliwa w wyniku zbyt mocnego uderzenia o ziemię, wyciek płynu hamulcowego wskutek wizyty w rowie, pęknięcie szyby czy odpadnięcie spojlera zmienią sposób, w jaki wóz połyka kolejne kilometry. Brzmi niesamowicie? Na szczęście programiści z SCi obiecują, że owe detale dostrzegą tylko zawodowcy. Zwykli ludzie, nie mający większego pojęcia o budowie silnika samochodowego, również poradzą sobie z obsługą wozów z gry.



Niebieskoskóra pokraka atakuje drogę



Wózki to jeszcze nic... w tej grze rządzi roślinność i krajobraz!

A tych będzie co najmniej dwadzieścia. W chwili obecnej autorzy programu polują na licencje. Wykupili już prawa do wykorzystania i wirtualnego niszczenia takich samochodów jak Peugeot 206, Citroen Xsara T4 i Subaru Impreza 2003, a na tym się pewnie nie skończy. Do tego dochodzą fantastycznie przygotowane trasy. Są wśród nich bezdroża Finlandii, Francji, Japonii i Wielkiej Brytanii, odcinki górzyste, płaskie, podmokłe, zaśnieżone i suche niczym pieprz. Wśród trybów rozgrywki, obok pojedynczego wyścigu i wizyty w szkółce Burnsa, uwagę przyciąga możliwość rozegrania kariery. Każdy z kierowców biorących w niej udział ma swoje własne AI (popełnia błędy, ma dobry dzień, czasem się wkurzy i zaszarżuje) i swój własny system przygotowań! Ostatnią ciekawostką są interaktywni kibice. Niekiedy utrudnią ci wykonywanie manewrów, stojąc zbyt blisko drogi, a kiedy indziej przyjdą ci z pomocą. Zaryjesz w piach – pomogą wypchnąć z niego samochód. Przyrąbiesz w drzewo – wyciągną cię z samochodu i wezwą śmigłowiec. Żadnego respawnu! Nawet na to nie licz!

Jedyne „ale" (nie licząc braku trybu multiplayer) stanowi producent. Niestety, firma SCi swoje najlepsze lata ma za sobą. Od premiery CARMAGEDDON upłynęła już przecież epoka, a CONFLICT: DESERT STORM i GREAT ESCAPE – choć wychwalane przez speców od marketingu pod niebiosa – wielkiej kariery nie zrobiły. Czy Richardowi Burnsowi uda się ta trudna sztuka? Zadzwoń do wróżki...

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski




## Sezon polowań na demony rozpocznie się wiosną...

Żyjemy w czasach lekkiego kryzysu gier RPG. Dla tego gatunku to nowość – dołka nie było chyba od czasów przedFALLOUTowych. Niestety zawód, jaki sprawiły ledwie przeciętne LIONHEART i amerykański DEUS EX 2, z najwyższym trudem załatał udany KotOR. Co gorsza, na horyzoncie nie widać ani jednego wybitnego tytułu. Nic dziwnego, że graczom pozostaje czekanie na produkcje mniej znane, takie jak BEYOND DIVINITY.



Program firmy Larian Studios to kontynuacja niezbyt znanego w Polsce DIVINE DIVINITY. Grę tę recenzowaliśmy równo rok temu i towarzysz Anzelmo przyznał jej najwyższą ocenę w kategorii Frajda. Zasłużenie. Program w doskonały sposób łączył najciekawsze elementy BALDUR'S GATE i DIABLO, do tego oferował olbrzymi świat, całą masę ciekawych zadań oraz niebanalne postacie.

Tym razem zaczyna się nie mniej ciekawie. Główny bohater ślubował niszczyć wszelkiego rodzaju złe straszydła, jakie napotka na swojej drodze. Niestety, w czasie wielkiej bitwy jego duszę porwał demon, który następnie scalił ją z duszą Rycerza Śmierci i zwrócił właścicielowi. Tym samym gracz otrzymuje w swe czcigodne łapki dobrego rycerzyka z połową duszy paskudnika. Celem RIFTRUNNER (robocza nazwa BEYOND DIVINITY) jest oczywiście pozbycie się klątwy i przywrócenie bohatera do stanu poprzedniego...

Zabawa toczy się głównie w dwóch rozległych krainach. Pierwsza z nich to Rivellon, włości znane z DIVINE DIVINITY. Druga – Nemesis – to siedlisko demonów, zmutowanych roślin i bestii z piekła rodem. Mieszkające tam chochliki zdołały stworzyć odrębną cywilizację i wznieść własne wioski. Znajdziesz wśród nich przyjaciół, ale i śmiertelnych wrogów. Natkniesz się też na oryginalne zagadki. W trakcie jednej z nich nauczysz się nawet pisma runicznego!

Dla osób nieznających pierwszej części zaskoczeniem może być złożony proces kreacji bohatera. Można wybrać fryzurę, kolor włosów, płeć, kolor skóry. Da się nawet grać dzieckiem! Co więcej, środowisko gry jest w pełni interaktywne. Większość znalezionych przedmiotów da się podnieść i wykorzystać w walce. W porównaniu z poprzednią częścią spadnie znaczenie reputacji, zaś wzrośnie rola pozostałych członków drużyny. Gracz będzie sprawował znacznie większą kontrolę nad swymi towarzyszami. Największa wada DIVINE DIVINITY – szata graficzna – znacząco się nie zmieni. Gra znów będzie mroczna, utrzymana w ponurej, czarno-czerwonej tonacji. Główny grafiku, podaruj nam trochę słońca!



tekst: Michał „Joel" Zacharzewski



### Beyond Divinity

RPG z domieszką akcji

- Larian Studios / CD Projekt
- www.beyond-divinity.com

- [x] Wersja polska
- [ ] Tryb multiplayer

- **Premiera:** wiosna 2004
- **Gra dla:** PC

**Dawny RIFTRUNNER :)** – wspaniała wyprawa przez olbrzymi, lecz niestety dwuwymiarowy świat. Miłośnicy DIABLO powinni być wniebowzięci



Hmm, a gdyby tak spuścić ze smyczy „złą stronę"?

# colin mcrae rally 04

**Colin McRae Rally**
Wyścigi

- Codemasters / CD Projekt
- www.codemasters.com/colinmcrae04

- Wersja polska
- Tryb multiplayer

- **Premiera:** marzec 2004
- **Gra dla:** PC, PS2, Xbox

**Część trzecia na PC była o niebo lepsza niż na PlayStation 2.** Miejmy nadzieję, że ten sam los spotka „czwórkę" i że firma CD Projekt wyda działającą grę!




Kominiarki na głowę i... huzia na akcję!

Panu Bogu świeczkę, a diabłu ogarek. Takie właśnie staropolskie przysłowie przyszło mi do głowy w chwili, gdy – nie wiedząc, co czynię – zgłosiłem propozycję opisania dwóch gier rajdowych. Dlaczego? Bardzo chciałbym, by RICHARD BURNS RALLY okazał się genialną grą, by zarządził tak, by sugerują to producenci. Jestem gotowy dostarczać panom z SCi do drzwi pizzę – i to codziennie – byle tylko tego rajdu nie zwalili. Z drugiej strony wciąż wierzę w Mistrzów Kodu i ich nieśmiertelnego Colina. Oni nie mogą spieprzyć tego tematu. Nie mogą! Dlatego także i im świnioburger się należy...

COLIN MCRAE RALLY 04 to oczywiście konwersja z konsoli PlayStation 2. Ludzie z Codemasters pracują nad nią już od roku i, jak wieść niesie, główne siły skupiają na walce z grafiką. Przede wszystkim optymalizują silnik, by bez najmniejszego problemu obsługiwał tekstury znacznie wyższej rozdzielczości niż te na PS2. Dorzucają przy okazji nowe szczegóły pojazdom, obecnie dwukrotnie ładniejszym niż wozy z CMR03. Niemal od nowa przygotowują animacje obiektów leżących na poboczu – głównie świetnie wyglądające trawy i drzewa – a także efekty dymów, kurzu i rozbryzgującej się wody. Poprawiają też widoczność, która wskutek technicznych niedostatków konsoli nie jest imponująca. Nową jakość na pagórkowatych trasach Japonii i Grecji czuć już po pierwszej minucie zabawy. Horyzont ciągnie się bowiem do przodu na setki metrów i żaden nędzny „pop-up" nie wyskakuje zza ekranu.

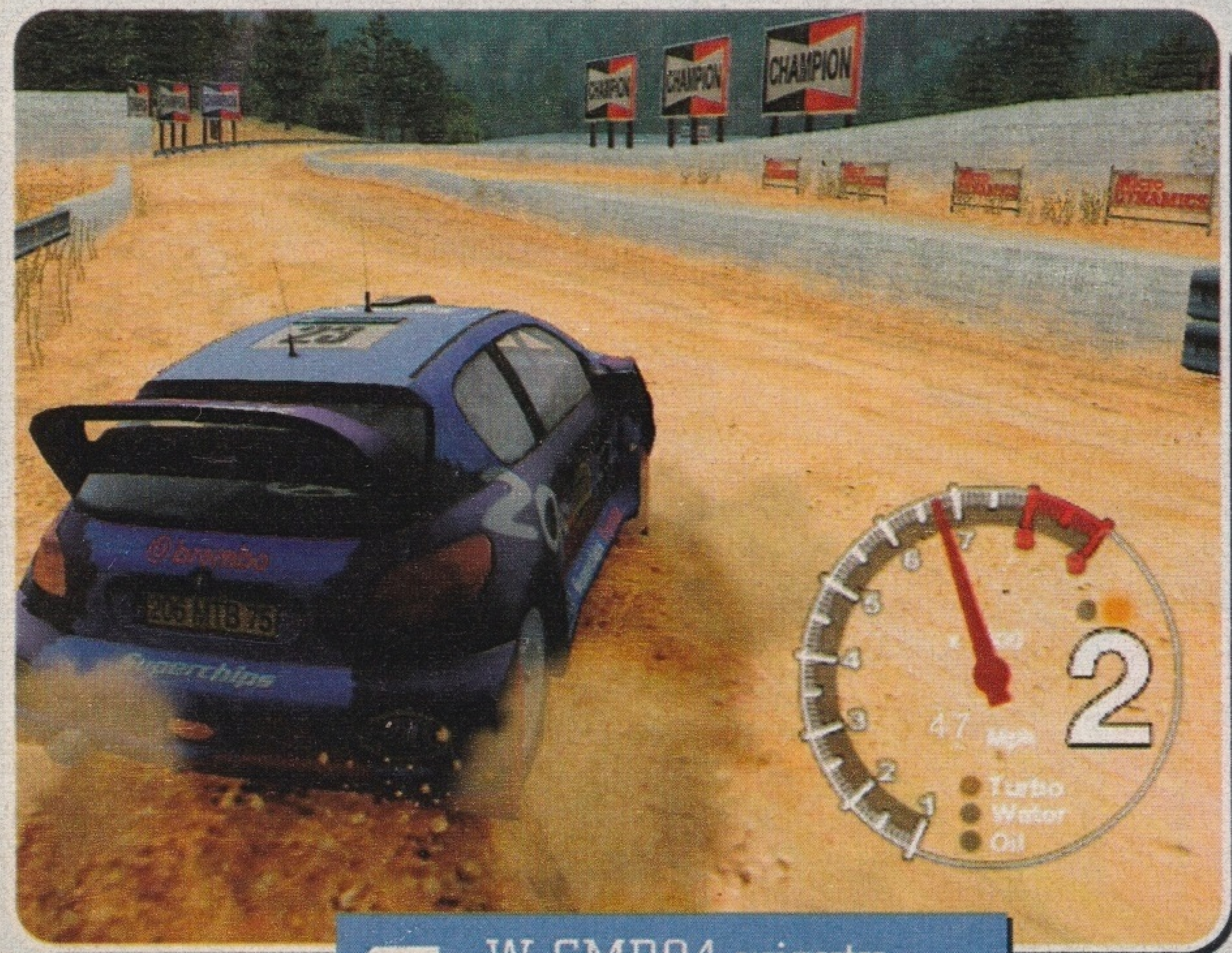
Sama gra nie różni się od oryginału znanego już właścicielom PlayStation 2. W porównaniu do CMR03 jeździ się nieco trudniej. Samochód zachowuje się jak prawdziwy wóz wyścigowy i z wielką łatwością ładuje się do rowów. Poślizgów nie kontroluje się już tak prosto jak dotychczas, gdyż pojazd sam z siebie nie trzyma się drogi. Co więcej, eksperymentując z ustawieniami, można nie tylko dobrze przygotować wóz, ale i stworzyć totalne badziewie, które na szutrze będzie jeździć zygzakiem. Programiści Codemasters przestrzegają więc, że nawet doświadczony gracz będzie potrzebował kilku godzin, by się przestawić na nowy model jazdy. A wówczas okaże się, że w COLIN MCRAE RALLY 04 jeździ się wspaniale. Satysfakcja z wygranej w naprawdę trudnym wyścigu jest po prostu ogromniasta!

**Nadchodzi czwarta odsłona najlepszego pecetowego rajdu samochodowego!**

To jednak nie koniec ulepszeń. Autorzy gry obiecują zwiększyć liczbę trybów rozgrywki, jakie czekają na graczy. Miłośnicy samochodów z napędem na cztery kółka otrzymają swój własny rajd, podobnie jak i fani 2WD oraz grupy B, w tym klasycznych wozów, takich jak Audi Quattro czy Lancia Delta. W trybie mistrzostw pojawi się nowa opcja – możliwość przetestowania nowych części bezpośrednio na trasie. Testy te mają charakter minigierek, w czasie których gracz musi się wykazać konkretnymi umiejętnościami. Jeśli zawiedzie, obejdzie się smakiem. A smakować warto, bo w garażu zaparkują takie bryczki jak Ford Puma, Volkswagen Golf, Mitsubishi Evo 7, Citroen Xsara, Subaru Impreza, Fiat Punto czy Peugeot 206. Do tego należy doliczyć 34 różne typy nawierzchni oraz 19 rodzajów opon!

Tras również nie zabraknie. Na potrzeby gry przygotowano bowiem po sześć odcinków w każdym z ośmiu dostępnych krajów (Wielka Brytania, Szwecja, Stany Zjednoczone, Japonia, Hiszpania, Grecja, Finlandia, Australia). Niektóre z nich są kręte, inne proste jak strzała, ale pagórkowate niczym cielsko guźca. Czasem pada na nich śnieg, czasem deszcz, co oczywiście wpływa na zachowanie się wozu na trasie. Co ciekawe, wybierając ulubione odcinki specjalne, można zaprojektować swój własny, oryginalny rajd, a potem zmierzyć się w nim z przyjaciółmi. Tym pozbawionym komputera warto zaś zaprezentować powtórki z najbardziej udanego przejazdu. Nowa kamera, umieszczona tuż nad zderzakiem, daje podobno niesamowite uczucie prędkości. Możesz być pewny, że kumple zrzucą swe szczęki aż na dywan!

Oczywiście od nowa przygotowano też multiplayer. COLIN umożliwi zabawę zarówno w Internecie, jak i po LAN'ie. W zabawie weźmie udział do ośmiu graczy, i to przy naprawdę niewielkich lagach. Do tego doliczyć trzeba nieco zapomnianą opcję rywalizacji na jednym ekranie – to prezent dla tych, którzy o Sieci wciąż jeszcze mogą tylko pomarzyć. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują więc, że wiosną do sklepów trafi naprawdę bardzo dobra gra. Rywalizacja z RICHARD BURNS RALLY będzie szalenie ostra i oby wyszła obu teamom na zdrowie!


W CMR04 wizyty w rowie będą częstsze


Logo Championa na poboczu to oddzielna licencja

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

# SPLINTER CELL
## PANDORA TOMORROW

Oprócz dusznych dżungli w grze są też obszary miejskie

### Tym razem Sam Fisher wybiera się na spacer do lasu...

Skleroza coraz częściej daje się we znaki gliniarzom, tajnym agentom i najemnikom. Cierpi na nią James Bond, który na duży ekran wracał już dwadzieścia razy. Z chorobą zmaga się też niejaki John McClane oraz przystojny samuraj Ethan Hunt. Do niedawna wydawało się jednak, że agent Sam Fisher oparł się parszywemu wirusowi niepamięci. Niestety... PANDORA TOMORROW dowodzi, że i jego dopadła miażdżyca. Facet zapomniał zająć się oszołomami od narkotyków!

Gra jest czymś pomiędzy samodzielnym dodatkiem a pełnoprawną drugą częścią. Lekko poprawiony silnik graficzny zaoferuje niewiele więcej niż ten z części pierwszej. Kilka nowych efektów dymu, poprawiona technologia cieniowania oraz lepsze tekstury raczej nie zadowolą malkontentów poszukujących nowości. Dla nich przewidziano przygotowaną niemalże od zera dżunglę. Trawa poruszająca się na wietrze, wysokie drzewa i wijące się liany – duszny klimat tropików będzie buchał z monitora niczym z rozpalonego pieca.

W przeciągu ostatniego roku Fisher nie próżnował i od autorów PIASKÓW CZASU nauczył się kilku nowych sztuczek. Potrafi zrobić salto z odbiciem od ściany, strzelać z dwóch broni, wisząc za nogi na rurze pod sufitem, szybko odwrócić się o 180 stopni. Co ciekawe, większość etapów da się ukończyć na kilka różnych sposobów. Zaprezentowany dziennikarzom etap z „celem" ukrytym w lokomotywie można przejść, wędrując po dachu pociągu, a także w sposób klasyczny, przekradając się przez wagony. Dla chętnych pozostaje pełzanie tuż nad szynami rozpędzonego składu.

Największą niespodzianką ma być innowacyjny multiplayer. Obok standardowych rozgrywek (deathmatch, cooperative) w grze pojawi się przeznaczony dla czterech osób tryb, w którym zmierzą się najemnicy i szpiedzy. Ci ostatni, obserwowani zza pleców, będą musieli przeniknąć do centrum bazy i np. zdobyć dostęp do komputera. Ich umiejętności będą zbliżone do tych, jakimi dysponuje Fisher. Pozostali gracze, patrząc z oczu swych bohaterów (FPP), postarają się im przeszkodzić. Czas spędzą więc na patrolowaniu wnętrz, oświetlaniu latarkami zacienionych kątów, rozstawianiu min i innych pułapek oraz korzystaniu z sensorów magnetycznych. Cała zabawa przeznaczona jest dla drużyn 1-3, 2-2 i 3-1.

Już w marcu przekonasz się, czy PANDORA TOMORROW jest godnym następcą SPLINTER CELL. Oby tylko nie okazało się, że skleroza Fishera przeniosła się na jego twórców!

tekst: Michał „Samwise Fiszer" Zacharzewski

**Splinter Cell: Pandora Tomorrow**
TPP

- **Ubi Soft**
- www.pandoratomorrow.com

- ☐ **Wersja polska**
- ☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** marzec 2004
- **Gra dla:** PC, GC, Xbox, PS2

**Sam Fisher kontra oszołomy z bronią.** Nowe lokacje, nowy sprzęt i nowe ciosy.. Największą niespodzianką jest innowacyjny i bardzo interesujący tryb multiplayer

Gdyby Sam był duchem, łatwiej przeniknąłby do bazy...

# singles



## The Singles

Symulator singla

- RotoBee
- www.singles-the-game.com

☐ Wersja polska
☐ Tryb multiplayer

- **Premiera:** marzec 2004
- **Gra dla:** PC

**Gorąca, seksowna, podniecająca wersja THE SIMS.** Wcielasz się w karierowicza z jednego z dużych miejskich blokowisk, który właśnie wyrusza na podryw!



Znany czeski prozaik Bohumil Hrabal twierdził, że szczególnie imponował mu rosyjski pisarz Lew Tołstoj. Gość uwielbiał poprawki. „Wojnę i pokój" przepisywał aż siedem rasy, na stojąco, przy wysokim biurku, a przy okazji potrafił jeszcze pofiglować sobie z hrabianką na puchatym dywaniku, który leżał u jego stóp. Myślisz, że to proste? Że mógłbyś zaimponować Hrabalowi? Spróbuj rozwiązać zadanie z matematyki (najlepiej takie z logarytmami), męcząc jednocześnie Lindę bądź Mike'a z gry THE SINGLES. Spocisz się jak cielak prowadzony na rzeź!

Produkt firmy RotoBee to jeszcze jeden klon nieśmiertelnych THE SIMS, najlepiej sprzedającej się gry w historii pecetów. Od strony technicznej przypomina THE PARTNERS – trójwymiarowe wnętrza mieszkań świecą pustkami, zaś z kamerą można zajrzeć wszędzie, nawet do sypialni czy wanny. Obie gry różni na szczęście fabuła. O ile w przypadku THE PARTNERS gracz poznawał historię kancelarii adwokackiej, to w THE SINGLES stara się rozkochać w sobie Mike'a i Lindę, dwójkę współlokatorów, a zarazem samotnych karierowiczów z jednego z dużych miast. Obydwoje są typowymi singlami. Dość dzielnie wspinają się na kolejne szczeble kariery i cieszą się szacunkiem przełożonych, brakuje im jednak czasu, by właściwie urządzić sobie życie prywatne. Nie mają rodzin, przyjaciół, dzieci, sami też dobrze się nie znają – po prostu wynajęli razem mieszkanie. Romans pomiędzy Lindą a Mike'm przedstawiony został za pomocą szeregu misji tworzących jedną zwartą, trzymającą się kupy historię. Bohaterowie oczywiście zaczynają od zapoznania się. Potem muszą się zaakceptować, polubić, a nawet zaprzyjaźnić. Dopiero wówczas zaczynają flirtować ze sobą, a także myśleć o jakimś poważniejszym związku, w tym o pójściu razem do łóżka. Sęk w tym, że obydwoje różnią się niczym dzień i noc. Na początku zabawy gracz wybiera im charakterki, korzystając z 16 predefiniowanych postaci. Może więc połączyć klasyczną kurę domową z gościem pozującym na playboya, czarusia z żeńską odmianą książkofila bądź femme fatale z tzw. poczciwym kumplem z sąsiedztwa. Tak różne osobowości z pewnością doprowadzą do niejednej zaskakującej sytuacji!

**Poznaj różnicę między słowami flirt i filtr! Skończ z życiem singla, bo kto ci na starość będzie prał nachy?**

Sama zabawa, podobnie jak i w THE SIMS, sprowadza się do obserwowania codziennego życia podopiecznych. Gracz wraz z nimi wstaje rano i przyrządza pyszne śniadanie, później wędruje do roboty, troszkę pracuje (czy raczej pozoruje pracę), pałaszuje obiad, ucina pogawędkę ze współlokatorką, potem zżera kolację i myk spać do łóżia. W tym czasie podejmuje też proste decyzje dotyczące zakupów. Wiadomo bowiem, że żarcie trzeba trzymać w lodówce, a ubranka wirować w pralce. No i na ścianie powinno wisieć coś więcej niż plakat z Britnejką bez stanika.

W miarę wykonywania tych prostych, codziennych czynności Mike i Linda poznają się i zaczynają się sobą interesować. Ich wzajemne relacje rozwijają się w pięciu różnych aspektach. Zdążają bowiem ku romansowi, przyjaźni, seksowi, dobrej zabawie i kłopotom. Służy to zaspokojeniu przynajmniej części z ośmiu podstawowych potrzeb, jakimi są głód, relaks, sen, rozrywka, związki, higiena, wolna przestrzeń i libido. Niestety tu trzeba uważać. W przeciwnym wypadku kierowana postać będzie niezadowolona, a nawet zacznie się miotać bez powodu. Chyba wiecie, jakim utrapieniem potrafi być wkurzona, ba, nawet wściekła jak osa dziewczyna?

Siłą gry ma być grafika. Do mieszkanka można wstawić nowe ściany i pomalować je na dowolny kolor. Chętni dokupią masę różnych przedmiotów, takich jak półki, szafki, pralki, telewizory, fotele, obrazki, kalendarze czy wazoniki. Na zewnątrz apartamentu znajduje się ogród z basenem, w którym można się popluskać! Chętni wyciągną się na też leżaczku i opalą skórę na brązowo (lub spieką się na raczka). Niestety z wyprawami do miasta trzeba będzie poczekać do czasu wydania pierwszego dodatku. Wszystko dlatego, że praca nad grafiką idzie twórcom THE SINGLES niezwykle powoli. Każda z postaci składa się z 30 tysięcy polygonów, a właściwe ułożenie ich pochłania olbrzymie ilości czasu. Z drugiej strony – dzięki tak dużej liczbie szczegółów bez problemu da się odczytać z twarzy Lindy czy Mike'a, czy w danej chwili są szczęśliwi, załamani czy wściekli.

Gra zapowiada się interesująco, choć obawiam się, że polegnie już w pierwszym starciu z THE SIMS 2. Sięgną po nią jedynie spragnione delikatnej erotyki nastolatki, dla których produkt firmy Maxis jest zbyt dziecinny, a DOOM 3 zbyt krwawy. Nieco starsi uskutecznią flirt w pięknej zimowej rzeczywistości, jaką mamy za oknem. W końcu zbliżają się ferie!


Basen. Tu dokładniej poznasz walory swojej przyszłej żony




Kwiatek na środku pokoju. Sprzątnąć?

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Wydawca w Polsce:
**Cenega Poland Sp. z o.o.**
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Tel. (22) 886 64 33 do 35.
Faks (22) 868 52 60

# 2004

**KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU**

**www.sklep.cenega.pl**

### Space Colony

W grze Space Colony, w całej serii unikalnych misji będziesz miał możliwość stać się zarządcą kolonii gwiezdnej, który co dzień musi godzić zwaśnione rasy obcych i zapewniać mieszkańcom godne warunki bytowania. To najbardziej szalona strategia we wszechświecie!

PC CD ROM · PL

**Strategia/Symulacja**

### Railroad Tycoon 3

Doskonała strategia ekonomiczna przeznaczona dla fanów kolejnictwa powraca! W Railroad Tycoon 3 gracz znów ma okazję stworzyć własne imperium kolejowe oraz zyskać bogactwa i sławę.

PC CD ROM · PL

**Strategia**

### Hugo: Bukkazoom

Przyjaciel wszystkich dzieci, troll Hugo powraca, aby wraz z rodziną, przyjaciółmi i wrogami wziąć udział w niesamowitych wyścigach gokartów! Zasiądź za kierownicą jednego z szalonych pojazdów i ruszaj na bagniste, pustynne albo wiejskie trasy – Bukkazoom to wyścigi jakich jeszcze nie było!

PC CD ROM · PL · GAME BOY ADVANCE · PlayStation.2

**Gra dla dzieci**

### Beyond Good and Evil

Rozpocznij niesamowitą przygodę w świecie gry i odkryj tajemnicę perfidnej konspiracji! Uzbrojona w aparat fotograficzny, pałkę aikido i swe zdolności detektywistyczne, główna bohaterka gry – Jade wyrusza w podróż, aby odkryć prawdę i wyzwolić umysły zwodzonych ludzi, zamieszkujących planetę Hyllis.

PC CD ROM · PL · PlayStation.2

**Gra akcji**

### Age of Wonders: Magia Cienia

To fantastyczna gra fantasy, która wprowadza gracza w sam środek mitycznego świata, gdzie potężne Imperium wznowiło swą agresywną ofensywę na Antyczne Rasy i wszystkie rzeczy związane z magią. Obok tej gry nie może przejść obojętnie żaden fan strategicznych gier fantasy!

PC CD ROM · PL

**Strategia**

### Big Muatha Truckers

Jeśli kiedykolwiek miałeś ochotę kierować stalowym gigantem o wadze kilkunastu ton – Big Mutha Truckers jest dla Ciebie! Zasiądź za kierownicą osiemnastokołowego tira, przejeżdżaj z miasta do miasta, przyjmuj trudne zlecenia i dorabiaj się fortuny.

PC CD ROM · PL · PlayStation.2

**Wyścigi**

### Counter Strike: Condition Zero

To połączenie najpopularniejszej strzelanki internetowej z doskonałą rozgrywką jednoosobową, zapewnioną przez specjalistów z firmy Gearbox. Teraz możesz walczyć z terrorystami nie tylko w sieci, ale dzięki niezwykle zaawansowanym procedurom sztucznej inteligencji – także w trybie single-player!

PC CD ROM

**Gra FPP**

### Hidden & Dangerous 2

Fabuła taktycznej gry akcji – Hidden & Dangerous 2 rozgrywać się będzie w Europie, Afryce i Azji w czasie drugiej wojny światowej – wszędzie tam, gdzie działali dzielni komandosi brytyjskiego SAS. Na gracza czeka ponad 20 misji – od ośnieżonych stoków górskich po libijską pustynię.

PC CD ROM · PL

**Gra FPP**

### Prince of Persia: Piaski Czasu

Słynny twórca Jordan Mechner i programiści z firmy Ubi Soft, którzy na swym koncie mają bestsellerowe Tom Clancy's Splinter Cell połączyli siły, aby stworzyć kolejną część legendarnej serii Prince of Persia. Piaski Czasu są szczytowym osiągnięciem animacji, doskonałej grafiki i niepowtarzalnej grywalności.

PC CD ROM · GAME BOY ADVANCE · PlayStation.2

**Gra akcji**

### Władca Pierscieni: Wojna o Pierścień

Wyprawa w celu zniszczenia jedynego pierścienia trwa – tym razem w strategii czasu rzeczywistego, opartej o trylogię J.R.R. Tolkiena – Władca Pierścieni. Tocz gigantyczne bitwy pomiędzy mieszkańcami Śródziemia – stojącymi zarówno po stronie dobra, jak i zła.

PC CD ROM · PL

**Strategia**

### Contrack Jack

W pierwszoosobowej strzelance gracz wciela się w postać najemnika, który potrafi rozwiązać nawet najtrudniejsze problemy, szczególnie te dotyczące działalności przestępczej. Teraz jednak sam Jack zaczyna mieć kłopoty – Szef zabójców organizacji H.A.R.M. przydziela mu misję, którą musi wykonać, albo zginie.

PC CD ROM · PL

**Gra FPP**

### Homeworld 2

Homeworld 2 to powrót bestsellerowej, kosmicznej gry strategicznej. Prócz niezwykle wciągającej kampanii jednoosobowej, w grze znaleźć można również opcję gry przez sieć lokalną i Internet dla sześciu graczy.

PC CD ROM · PL

**Strategia**

### Warlords 4 Bohaterowie Etherii

To strategia turowa fantasy, w której gracze korzystają z usług tytułowych bohaterów – specjalnych postaci, zyskujących z czasem doświadczenie, nowe zdolności i zaklęcia. Pojedynczy bohater, dzięki swoim unikalnym możliwościom jest potencjalnie zdolny do pokonania samotnie całych armii.

PC CD ROM · PL

**Strategia**

### Blitzkrieg

Rozpocznij natarcie i rusz do walki w jednej z najbardziej dynamicznych strategii czasu rzeczywistego ostatnich lat! Blitzkrieg w pełni zasługuje na swoją nazwę – tylko w tej grze masz szansę przeprowadzić wojnę błyskawiczną i zgnieść przeciwników swoimi jednostkami pancernymi.

PC CD ROM · PL

**Strategia**

### Championship Manager 03/04

Król menedżerów piłkarskich powraca w swoim najlepszym dotąd wydaniu! Bestsellerowy Championship Manager 4 został odnowiony, odświeżony i wyposażony w opcje, których żądali gracze – i tak powstał Championship Manager 03/04.

PC CD ROM · PL

**Menedżer piłkarski**

**Już wkrótce premierowe polskie wydanie**

PL

Bohaterowie kultowego, amerykańskiego serialu z lat '70 - Starsky & Hutch powracają w grze konsolowej aby pokonać każdego, kto dopuści się złamania prawa. Ta niezwykle dynamiczna gra wyścigowa to doskonała grafika 3D i oczywiście niezapomniane, szalone popisy kaskaderskie, z których znany jest serial.

**STARSKY & HUTCH™**

**+ magazyn gratis**

PC

# Xtreme Air Racing 2






Jeśli znudziły ci się już rajdy po bezdrożach Szwecji i marzysz o pojedynku w chmurach – to właśnie program dla ciebie. W REDLINE: XTREME AIR RACING 2 walczysz z 16 najlepszymi pilotami na świecie, sunąc po niebie jedną z 70 maszyn takich jak F4U Corsair, Hawker Seafury, P-51 Mustang, F8 Bearcat czy P-38 Lightning. Podzielono je oczywiście na cztery różne klasy, dzięki czemu szanse każdego z pilotów są mniej więcej równe. Mniej więcej, gdyż każdy ze zdobywców przestworzy ma nieco inne zwoje pod czaszką (czyt. procedury sztucznej inteligencji), przez co w zupełnie inny sposób zachowuje się w trakcie wyścigu. Spore wrażenie robi okrągła liczba 50 tras rozrzuconych po niemal wszystkich częściach świata, od południowo-wschodniej Azji, przez Alpy i Wyspy Brytyjskie, aż po tor w Reno na pustyni Nevada, gdzie samoloty ścigają się też w rzeczywistości. Gra nie wygląda najlepiej, ale to symulacja. Tu nie wystarczy wciskać strzałki w górę i ze łzami w oczach wpatrywać się w szybkościomierz...

## Wygiercowani

Wchodzisz do sklepu. Bierzesz w łapy pudełko z CALL OF DUTY. Miało być fajne i do tego po polsku! Płacisz przy kasie niemałe pieniądze. W domu otwierasz – jak wół wersja angielska. I krótka notka: grę możesz za darmo wymienić na wersję polską. Ręce opadają. Idziesz znów do sklepu. Kupujesz PRINCE OF PERSIA: PIASKI CZASU. Tytuł znów polski, a w środku znów wersja angielska i jakiś głupawy list. Może by tak sprzedawać gry bez gry? Ot, puste pudełko z notką „Jeśli dobrze pójdzie, już niedługo z naszej strony będziesz mógł ściągnąć zakupiony program". Super, nie? Nawet piraci już takich akcji nie robią!

## Duży Fiat

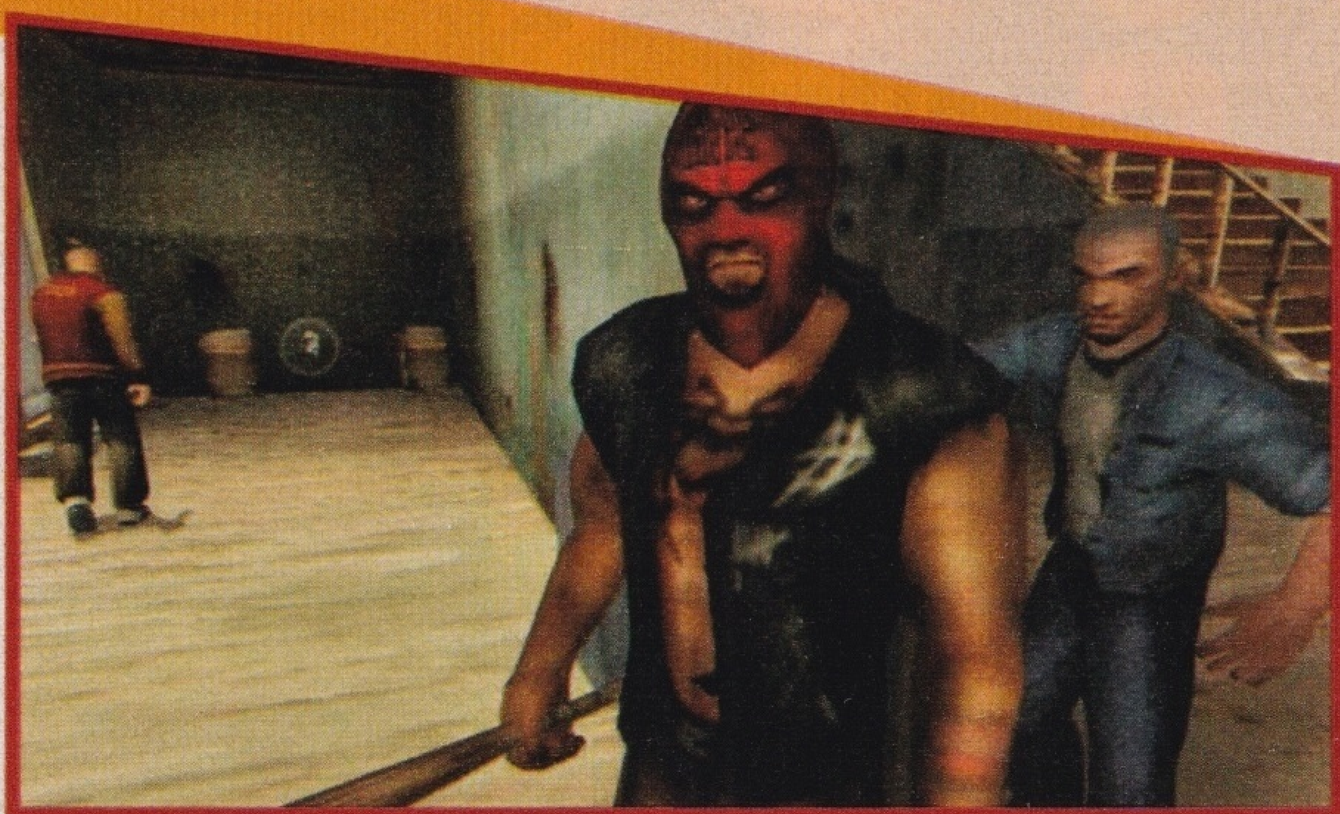
Samochodowy serial trwa. W hurtowni PLAY, triumfującej po sukcesach MALUCH RACER i POLDEK DRIVER, kończą się prace nad grą TRABI RACER. Zapowiedziano już kolejny wyścig. Polskie Fiaty 125p zyskają zupełnie nowy, znacznie lepszy silnik. Czyżby lepszy od Mercedesa?

## RIAA przegrywa

Amerykańska organizacja RIAA, która wsławiła się rozsyłaniem użytkownikom programów P2P rachunków za nielegalnie ściągniętą muzykę, filmy i oprogramowanie, zapowiada zmasowaną akcję w Europie. Utrudni ją decyzja sądu, który uznał, iż RIAA nie ma prawa uzyskiwać od dostawców Internetu danych osobowych osób łamiących przepisy.

PC, PS2

# ManHunt



Już niedługo POSTAL 2 straci miano najbardziej brutalnej gry ostatnich lat. Autorzy GTA: VICE CITY przygotowują pecetową wersję skradanki MANHUNT, która na PS2 na nowo wyznaczyła granice dobrego smaku. Główny bohater programu, James Earl Cash, za popełnione zbrodnie zostaje skazany na śmierć. Wkrótce po egzekucji facet budzi się w swojej własnej celi. Od tej pory musi wykonywać polecenia tajemniczego Reżysera. Trafia do Career City, miasta opanowanego przez przestępców. Wielu z nich chce dopaść Jamesa... Ale to on musi ich zabić! W tym celu wykorzystuje tak niekonwencjonalne bronie jak worek foliowy, ostry kawałek szkła, kabel, młotek czy tasak. Oczywiście strzela też ze snajperki oraz kilku rodzajów strzelb. Nic dziwnego, że w lokacjach, przez które wędruje (cmentarz, szpital psychiatryczny, złomowisko), wprost roi się od trupów. Ciała zabitych rozszarpują kruki pospołu ze szczurami... Ludzie z Rockstar twierdzą, że MANHUNT to coś więcej niż kolejny horror. To najgorszy koszmar twojego życia!

PC

# Vietcong: First Alpha

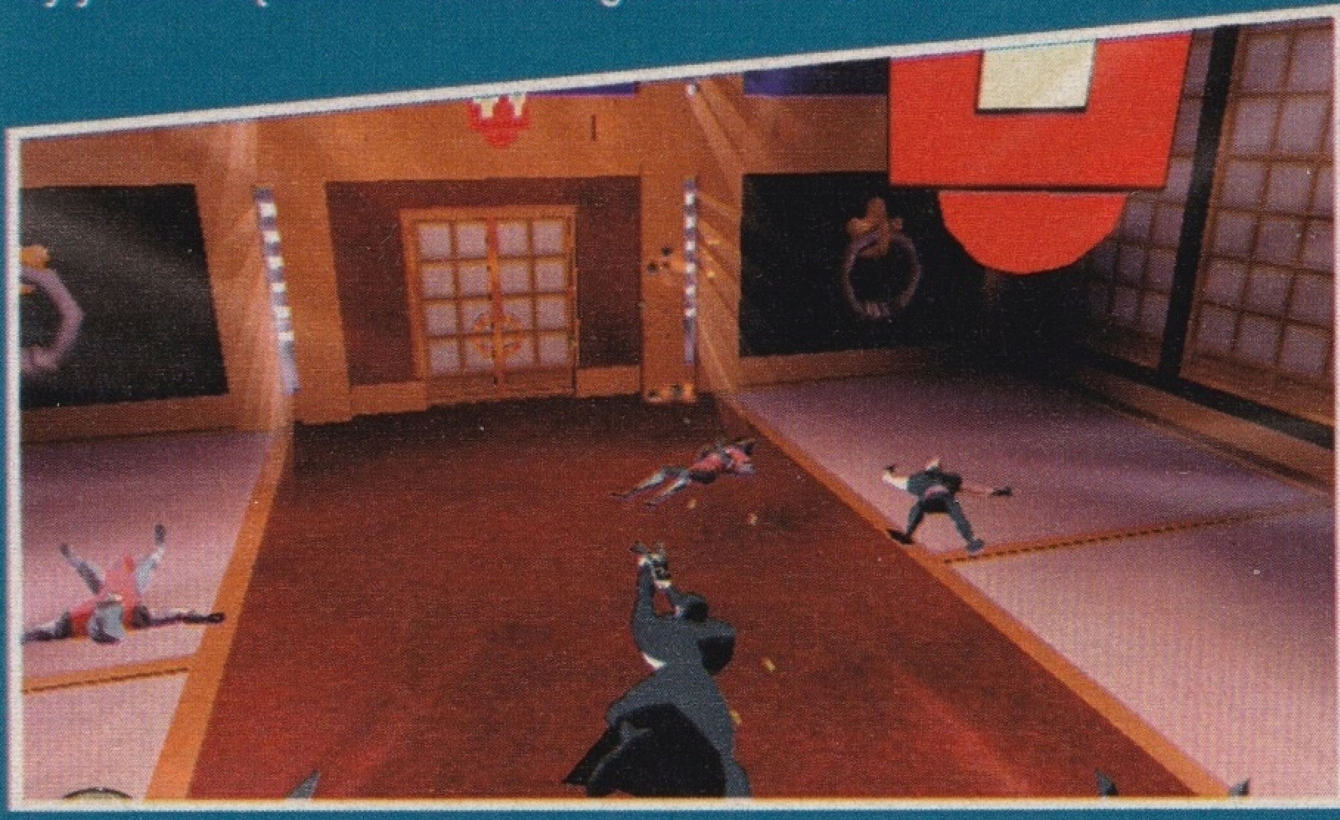


Dodatek do ciekawej, choć niepozbawionej błędów strzelaniny FPP o nazwie VIETCONG. Akcja gry rozpoczyna się pół roku przed wydarzeniami opisanymi w wersji podstawowej. Warren Douglas wraz z kolegami z drużyny A-216 buduje bazę nieopodal wzgórz Nui Pek. Jednocześnie ubezpiecza ją i stara się uprzedzić ataki lokalnych partyzantów. FIRST ALPHA przynosi 7 misji dla pojedynczego gracza i 8 map przeznaczonych dla trybu multiplayer. Ponadto singla da się rozegrać w trybie co-operative. W programie pojawi się też 6 nowych broni, wśród nich miny, bagnety oraz Browning „Pięćdziesiątka". Nie zabraknie samolotów (B52 Stratofortress, F105 Thunderchief, F4 Phantom), a poprawiona grafika wyświetli m.in. ładną, poruszającą się na wietrze trawę oraz gęstą roślinność porastającą dżunglę. Dodatek pojawi się w zachodnich sklepach na początku roku, w Polsce zostanie wydany wraz z podstawową wersją gry.

PC, Xbox

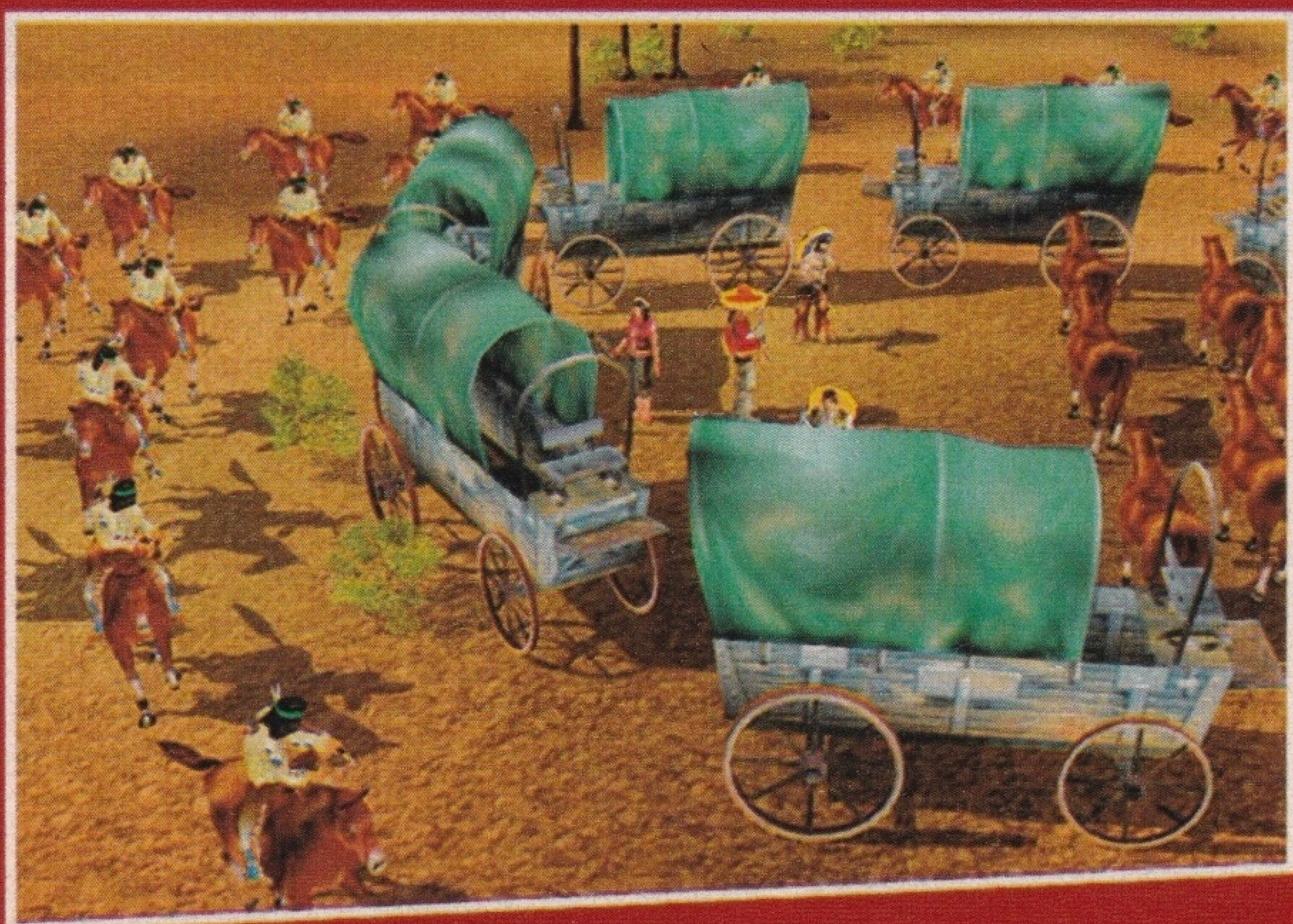
# Drake

Autorzy XIII mieli dobry pomysł. Twórcy DRAKE wciskają go do swej gry bez kropli wazeliny. Już wkrótce na ekranie swego komputera zobaczysz animowaną zręcznościówkę TPP w stylu MAX PAYNE 2. Będziesz podziwiał dopracowany cell-shading, a jednocześnie łoił z pistoletów do tłumów dryblasów walających się po ekranie. Po co? Dlaczego? Otóż główny bohater gry jest byłym członkiem gangu 99 Smoków. Byłym, gdyż smok pozostał tylko jeden – całą resztę ktoś wyrżnął niczym Panna Młoda ochroniarzy O-Ren Ishi (wolę nie myśleć, co ta pokopana babka zrobi z samym Billem). Skąd aluzja do Tarantino? Panowie z Idol FX nie ukrywają, że czerpią inspirację z jego najnowszej produkcji. Chcą zaoferować graczom zwariowaną podróż przez brutalny, komiksowy świat, w którym jest i bullet-time i lejąca się krew. Nie brakuje też widowiskowych bijatyk, jakie jeszcze do niedawna były domeną filmów z Dalekiego Wschodu.



## America 2

PC



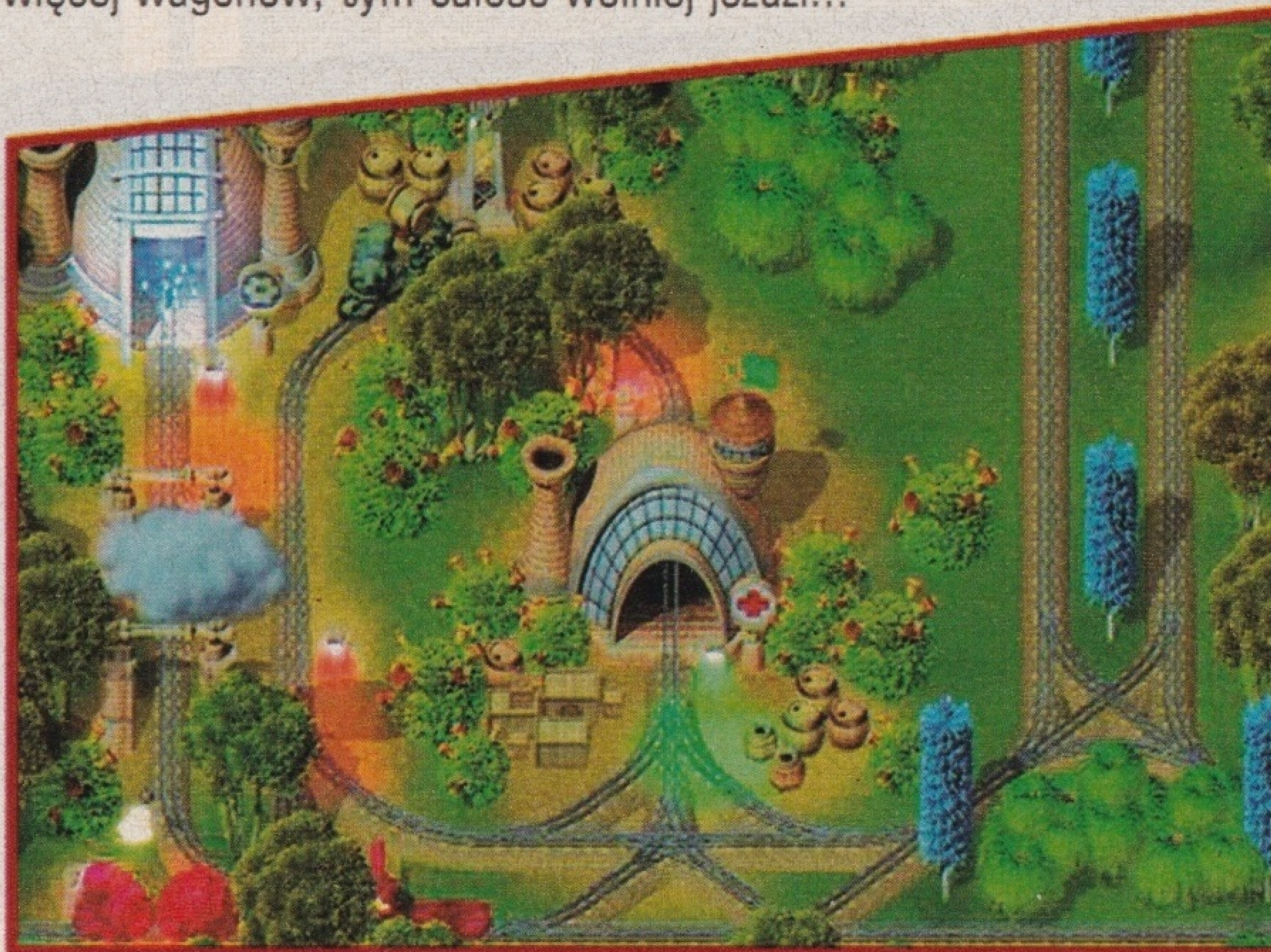
W powietrzu czuć zapach prochu. Nie, to nie kolejna impreza u samego Snoopa, gdzie alkohol leje się litrami, a w powietrzu unosi się więcej heroiny niż polscy celnicy zobaczą przez całe życie. To coś dużo bardziej spokojnego – kontynuacja dość przeciętnej strategii sprzed trzech lat. Akcja gry toczy się na Dzikim Zachodzie. Geronimo, ostatni wódz Apaczów, wkroczył już na wojenną ścieżkę. Swe psy z łańcucha spuścił meksykański generał Jose Maria Carrasco. Na preriach walczą też Komanczowie, a na zachód ciągną już amerykańskie wojska i najwięksi bohaterowie – Wyatt Earp i Butch Cassidy. Czeka ich trójwymiarowa grafika (nowość w ramach serii zaplanowanej na co najmniej trzy odcinki), ponad 30 złożonych misji, rozbudowany system ekonomiczny oraz wygodny generator map. Nie wiadomo jedynie, czy programiści zdołają ulepszyć Sztuczną Inteligencję wojaków. Ostatnim razem dali ciała i to z przytupem.

## Steamland

PC



Nowy projekt rosyjskiej firmy Buka to jeszcze jeden RTS, który marzy o zrewolucjonizowaniu gatunku. Pomysł sam w sobie zasługuje na uznanie – oto na planecie zamieszkanej przez roboty wybucha otwarty konflikt. Do boju ruszają dwie frakcje, każda na własnych... pociągach. Gra toczy się bowiem na niewielkich, ale bardzo kolorowych planszach pokrytych torami. Gracz zajmuje fabryki i warsztaty, po czym konstruuje wagony przewożące armaty, pociski samosterujące, moździerze. Następnie łączy je w składy i wyrusza w bój. Nie traci czasu na ekonomię czy wydobywanie surowców – zajmuje się wydawaniem dyspozycji oraz analizowaniem skuteczności poszczególnych wagonów. Ta zaś powiązana jest z prędkością, z jaką składy się poruszają. Im więcej wagonów, tym całość wolniej jeździ...



## Prezzemolo

PC



Twórcy TONY TOUGH nie porzucili jeszcze zwariowanych, kreskówkowych klimatów i ponownie atakują. Tym razem ich nowa gra jest przygodówką promującą jeden z włoskich parków rozrywki. Gracz wciela się w niewielkiego smoczka i wraz z przyjaciółmi (księżniczką, skunksem, kaczką, błękitno-niebieskim tygrysem) rozwiązuje niezwykle skomplikowaną zagadkę. Oto bowiem pewien naukowiec pracujący nad przelewaniem snów w strumień obrazów zostaje wessany do innego wymiaru (przyczyna ta sama co w ANOTHER WORLD – uderzenie pioruna). Biedaka trzeba oczywiście uratować, zaś wszelkie zniszczenia naprawić. PREZZEMOLO wygląda bardzo ładnie. Oferuje śliczną, trójwymiarową grafikę i niezwykle kolorowy świat, pełen uśmiechniętych ludków, rozradowanych drzewek i domków rodem z produkcji Disneya. Zagadki nie są trudne, sterowanie intuicyjne...

## Kombat

PC

Druga wojna światowa po raz pięćset sześćdziesiąty siódmy, z tą różnicą, że za KOMBAT odpowiadają Ukraińcy zakochani w trójwymiarowej grafice. Wieść niesie, że niespełna rok temu cieszyli się na lokalnej demo-scenie wielkim uznaniem i zdobywali główne nagrody na najważniejszych zlotach. O jakość szaty graficznej nie trzeba się więc obawiać. Gorzej z samą grą. Nasi wschodni sąsiedzi obiecują zaledwie trzy strony konfliktu (Niemcy od dnia ataku na Polskę, Związek Radziecki od konfliktu z Finlandią, alianci od lądowania w Normandii) i blisko 20 różnych armii, w tym polską, francuską, węgierską, bułgarską, czeską, holenderską, norweską i rumuńską. Same bitwy toczyć się będą na mapach o wielkości 20x20 km, a udział w nich weźmie do 30 tysięcy jednostek. W KOMBAT nie zabraknie też autentycznych broni, zmiennej pogody wpływającej na przebieg bitwy oraz Sztucznej Inteligencji, odpowiadającej zarówno za decyzje na najwyższym szczeblu, jak i w ramach oddziałów.



## Drugi grzech

Firma Ritual poinformowała, że wstrzymała prace nad grą SIN 2, za którą, przynajmniej oficjalnie, jeszcze się nie zabrała. Co gorsza, dwa dni później okazało się, że jednak prac nie wstrzymała, chociaż już zaczęła... O co tu chodzi? Otóż Ritual po cichu tworzy sequel strzelaniny SIN, która pięć lat temu o pół długości nosa przegrała bój z wielkim HALF-LIFE. Niestety żaden producent nie chce władować w ten program kilku milionów dolarów. Projekt wisi więc na włosku, ale wciąż posuwa się naprzód :).

## Zergnij tu!

Blizzard nie kwapi się z rozpoczęciem prac nad STARCRAFT 2 i z rozbrajającą szczerością odsuwa w czasie beta-testy WORLD OF WARCRAFT. Nic dziwnego, że zniecierpliwieni fani z Sowieckoj Sojuza postanowili sami dopisać dalszy ciąg konfliktu między Protossami, Zergami i Terranami. Mod powstaje na silniku C&C: GENERALS i nosi podtytuł XEL NAGA VENGEANCE.



## Sequeli czar

Święta minęły, więc duże firmy software'owe wzięły się ostro do roboty. Wiadomo więc, że powstanie CIVILIZATION 4, kontynuacja kultowej strategii Sida Meiera. Mistrz pracuje już nad nową wersją PIRATES. Będzie też następna odsłona serii NEED FOR SPEED, nowe WORMS i STATE OF EMERGENCY 2. Do tego co najmniej dwie produkcje ze świata STAR WARS. Mało?

## Driv3r w TV?

Prawa do ekranizacji sprzedano na pieńku. Na razie jednak należąca do Ridley'a Scotta wytwórnia RSA nakręci trzyminutową reklamówkę gry DRIV3R. Samemu programowi bliżej do GTA: VICE CITY niż do znanego z konsol DRIVER 2. Czyżby rewolucja w ramach serii?

## FALLOUT w piach?

Słynne Black Isle Studios zostało zamknięte! Tym samym do piachu poszedł VAN BUREN PROJECT, znany też jako FALLOUT 3. Mimo to my (i nie tylko my) mamy nadzieję, że jakiś łaskawca przywróci jednak grę do życia. Szanse na to są niemałe, gdyż firma Interplay – właściciel Black Isle Studios – nieoficjalnie sugeruje, że FALLOUT żyje i żyć będzie wiecznie...

## Kup pan betę!

„Europejczycy powinni traktować amerykańską wersję gry DEUS EX 2: INVISIBLE WAR jako wersję beta" – ogłosili niedawno pracownicy firmy Eidos. Co ciekawe, fani serii po zapoznaniu się z niedopracowaną wersją demo sami domagali się opóźnienia premiery. Giganta do reakcji zmusiły dopiero krytyczne reakcje zachodniej prasy. DEUS EX 2 zawita do Europy w marcu.

## Wyprawa na Capri

W poszukiwaniu słońca, świeżego powietrza i odrobiny świętego spokoju trafiasz na włoską wysepkę Capri. Już w czasie pierwszego spaceru wpadasz w niezłe tarapaty. Twe oczy spowija tajemnicza mgła, a gdy odpływa, odkrywasz, że z ulicy zniknęli niemal wszyscy mieszkańcy osady. Rozpoczynasz prywatne śledztwo... Przygodówka A QUIET WEEKEND IN CAPRI wykonana została tą samą techniką, którą przed 10 laty wykorzystała polska TAJEMNICA STATUETKI. Gracz zwiedza kolejne lokacje – miasteczka, plaże, jaskinie, ruiny, zagajniki – oglądając na ekranie prawdziwe zdjęcia prawdziwych miejsc. Często rozmawia z napotkanymi postaciami i podnosi znalezione przedmioty. Zagadki stoją ponoć na wysokim poziomie i stanowią z reguły potężne wyzwanie dla szarych komórek grającego. Autorzy gry chwalą się, że odkrycie tajemnicy wyspy zajmie przeciętnemu graczowi co najmniej tydzień. Twierdzą też, że na dwóch płytach CD udało im się zmieścić około 4500 autentycznych zdjęć wyspy. Tylu fotek w ciągu tygodnia nie zrobi nawet najbardziej zdesperowany japoński turysta!

PC, Xbox, PS2, GCN

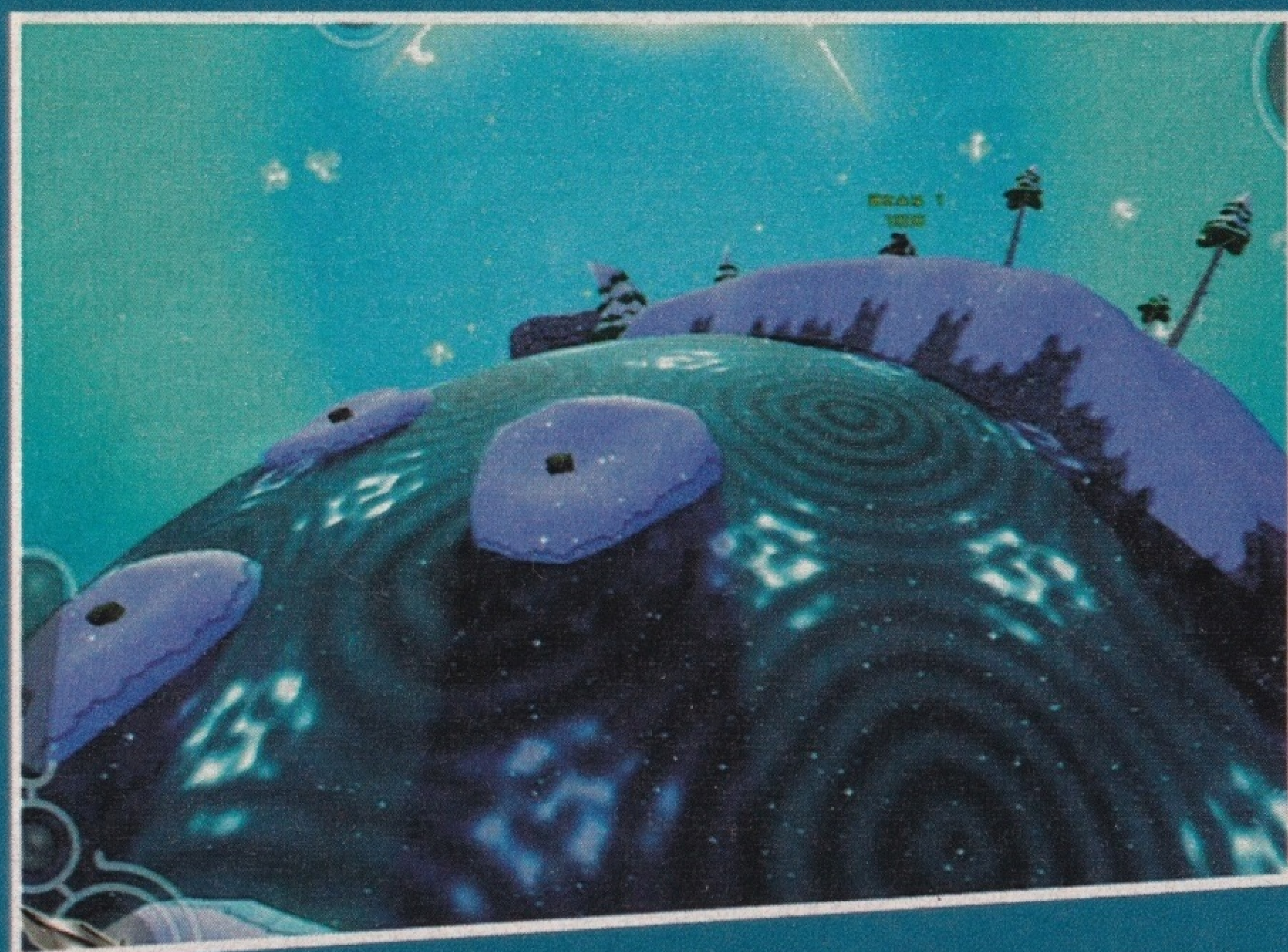
## Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

Ekranizacja trzeciego tomu przygód Harry'ego Pottera pojawi się w kinach późną wiosną. Towarzyszyć jej będzie kolejna platformówka autorstwa Electronic Arts. W HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN gracz rozwiąże zagadkę Syriusza Blacka i spotka potężnych Dementorów, strażników z tytułowego więzienia. Po raz kolejny zmierzy się z Draco Malfoyem i wraz z Ronem i Hermioną pokaże Sami-Wiecie-Komu, gdzie raki zimują. Rozegra też kolejną rundę spotkań w quidditcha oraz polata na hipogryfie. Model rozgrywki nie zmieni się w stosunku do KAMIENIA FILOZOFICZNEGO. Gracz wciąż będzie obserwował Pottera od tyłu, rzucał czary i skakał po platformach. Na szczęście poprawiony silnik graficzny zaopatrzy Hogwart w znacznie więcej szczegółów niż dotychczas.



PC

## Animal Planets



Węgierska odmiana WORMS 3D. Miejsce robaków zajęły zwierzaki maści wszelakiej, zaś zamiast plansz pojawiły się całe planety (niewielkie, ale zawsze). Cała reszta jest już taka sama – łosie, misie, pieski i inne dziwadła tworzą drużyny. Te na zmianę strzelają do siebie, korzystając z coraz bardziej udziwnionych broni. Każdy pocisk odbiera trafionemu ociupinkę życia. Wygrywa ta drużyna, która jako pierwsza wykończy przeciwników. Co różni grę od WORMS 3D? Właściwie niewiele... Wiadomo na pewno, że wielką atrakcją ANIMAL PLANETS będą przezabawne, złożone animacje i świetna, komiksowa grafika 3D. Wiele rodzajów broni oraz typów postaci pojawi się dopiero po wypełnieniu określonych zadań. Sama gra trafi do sprzedaży wiosną, o ile robaki w ramach akcji prewencyjnej nie spacyfikują zwierzaków na amen.

## TOP-13 LISTA

| Miejsce | Gra | Platformy | |
|---|---|---|---|
| 1 | GTA Vice City | PC, PS2 | 025 |
| 2 | Diablo 2 | PC | 008 |
| 3 | NFS: Underground | PC,PS2,Xbox, GCN | 127 |
| 4 | Gothic 2 | PC | 060 |
| 5 | Ghost Master | PC | 045 |
| 6 | FIFA 2004 | PC, PS2, Xbox | 057 |
| 7 | Grand Theft Auto III | PC, PS2 | 001 |
| 8 | Warcraft III | PC | 010 |
| 9 | Neverwinter Nights | PC | 014 |
| 10 | Mafia | PC, PS2 | 030 |
| 11 | Medal Of Honor:... | PC | 002 |
| 12 | Max Payne 2 | PC, PS2 | 071 |
| 13 | The Sims | PC, PS2 | 003 |

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; TOP-13: Andrzej Cwalina

PC, Xbox, PS2, GCN

## Shrek 2: The Game

Obudź się i sztachnij feromona! Jest okazja – osioł powraca. Wieść niesie, że wyruszy w podróż poślubną wraz ze swym wiernym przyjacielem Shrekiem oraz księżniczką Fioną. Zahaczą o zamczysko rodziców panny młodej (lekko stylizowane na pałacyk z czekoladek marki Wawel), poskaczą po platformach, a także zmierzą się z kilkoma przepotężnymi bandytami. Osioł zapowiada, że jak ich znajdzie, to kopnie tak, że nie będą wiedzieli, którędy po brandy. Sęk w tym, że koniowate nie mają warstw i swoje lęki noszą jak odzież wierzchnią. Dlatego też w poszczególnych misjach wezmą udział drużyny składające się z większej ilości bardziej odważnych postaci (tak z pierwszej części filmu, jak i z drugiej). Każdy z owych osobników wykorzysta swe specyficzne cechy i umiejętności. Przykładowo Shrek zaimponuje siłą, Fiona ciosem „wałkiem przez łeb", a Ciastek umiejętnością wskoczenia do norek, do których otyły ogr z pewnością by się nie zmieścił. Istnieje też spora szansa, że szara szkapina będzie posiadać smoka i nie zawaha się go użyć...



PC

## BiosFear



Duże zachodnie serwisy internetowe nieustannie poszukują nowych sposobów na przyciągnięcie fanów gier komputerowych na swoje strony. Niektóre oferują więc darmowe konta, inne ekskluzywne materiały i bardzo szybki ftp. Pracownicy Tiscali Games wpadli na znacznie bardziej oryginalny pomysł. Postanowili przenieść do Europy popularną azjatycką grę sieciową LAGHAIM (znaną też jako ETERNAL CHAOS bądź CHAOTIC ADVENTURE). Program ukaże się na naszym kontynencie jako BIOSFEAR i przypadnie do gustu tym graczom, którzy z wypiekami na twarzy podziwiali oblężenie Helmowego Jaru z drugiej części „Władcy pierścieni". Fabuła gry opowiada bowiem o losach obleganego w dzień i w nocy zamku Shilon. W starciach udział biorą tysiące graczy, a także hodowane przez nich zwierzaki. Krew leje się ponoć szerokim strumieniem, a rodzaje broni liczy się w setkach. Plotka głosi też, że zabawa jest banalna i nie trzeba czytać żadnych opisów, poradników czy instrukcji, by zarządzić w świecie BIOSFEAR.

## Nie dla dzieci

Międzynarodowy Instytut Mediów i Rodziny opublikował listę 10 gier, które stanowią duże zagrożenie dla psychiki dziecka. Pierwsze miejsce zajął na niej MANHUNT, a towarzyszą mu m.in. ROAD KILL, MAX PAYNE 2, WARCRAFT 3 i POSTAL 2. Na liście dominują co prawda gry brutalne... ale są też i takie, w których przemoc zastąpiły młode dziewczyny w bikini i stringach (OUTLAW VOLLEYBALL). Czyżby oznaczało to, że pobyt na plaży może być dla młodego człowieka przeżyciem traumatycznym?

## Cold War Conflicts

Gratka dla fanów SUDDEN STRIKE – dwuwymiarowa gra strategiczna, której akcja rozgrywa się w okresie zimnej wojny, w latach 1950-1973. Niestety, jej autorzy skupili się na zaledwie czterech kampaniach: amerykańskiej (włącznie z blokadą Kuby), izraelskiej, egipskiej i koreańskiej. Udział w nich weźmie aż osiem stron konfliktu. Każda z nich otrzyma po około 50 rodzajów broni, oczywiście jak najbardziej autentycznych, o możliwościach adekwatnych do rzeczywistych. Wśród nich uwagę zwracają śmigłowce i odrzutowce, a także olbrzymie okręty wojenne. Całość uzupełni rozbudowany tryb multiplayer oraz wygodny edytor scenariuszy. Sama grafika nie jest może tak szczegółowa jak w BLITZKRIEG, ale robi dobre wrażenie. Podobać mogą się zwłaszcza animacje jednostek.

# PRZEBOJÓW

## Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

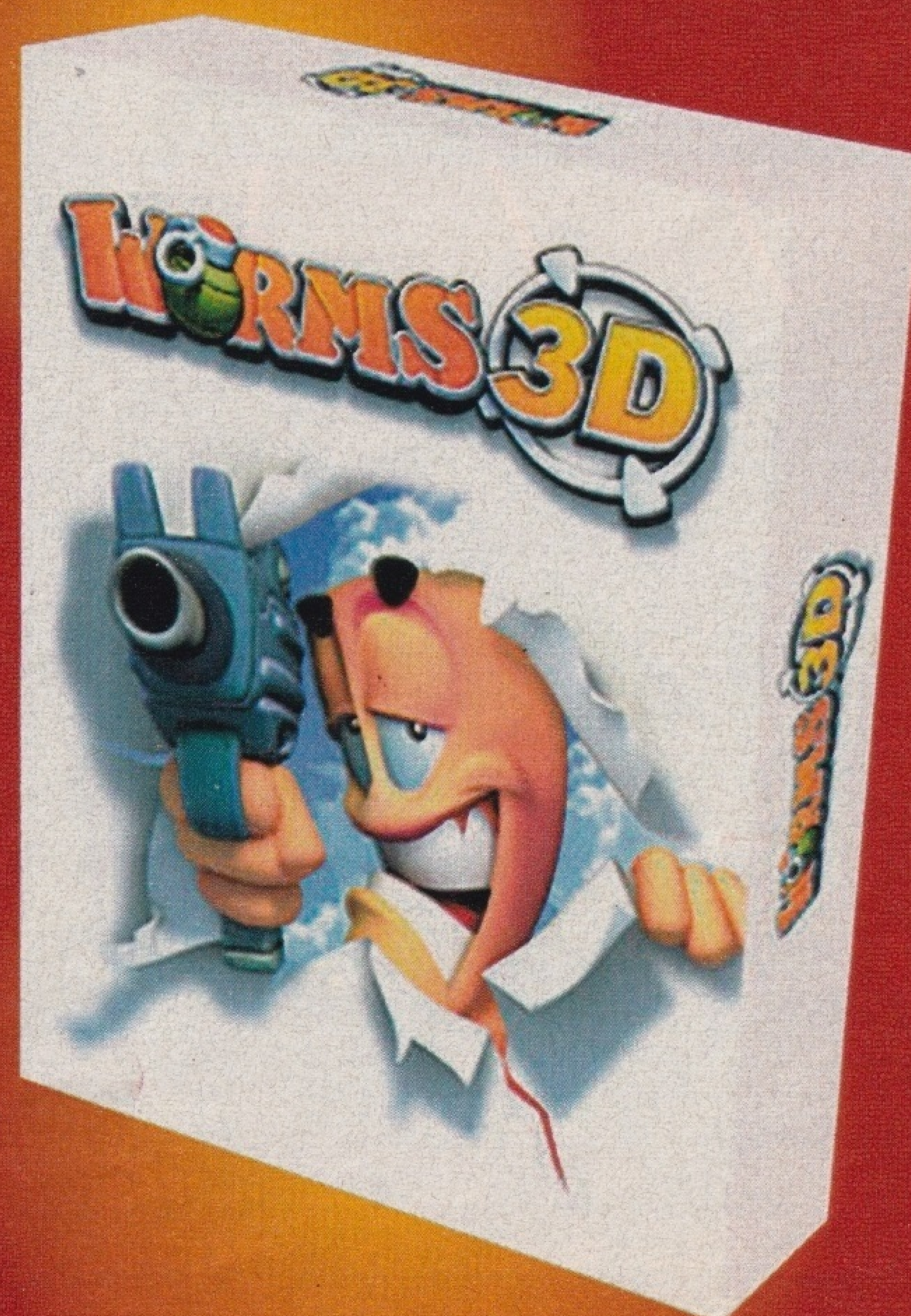
### Poczekalnia...

| | | | |
|---|---|---|---|
| 018 | Hitman 2 – PC, PS2, Xbox | 130 | SW: Knights of the Old... – PC, Xbox NEW |
| 104 | Baldur's Gate 2 – PC | 131 | Pro Evolution Soccer 3 – PC, PS2 NEW |
| 033 | Black & White – PC | 132 | LotR: War of the Ring – PC NEW |
| 032 | Battlefield 1942 – PC | 056 | Midnight Club 2 – PC, PS2 |
| 055 | Etherlords 2 – PC | 133 | Broken Sword 3 – PC, PS2, Xbox NEW |
| 019 | Disciples 2 – PC | 134 | HP: Quidditch World Cup – PC, PS2, Xbox, GCN, GBA NEW |
| 126 | Warlords IV – PC | 022 | Splinter Cell – PC, PS2, Xbox |
| 044 | Colin McRae Rally 3 – PC, PS2 | 135 | Apocalyptica – PC NEW |
| 128 | Greyhawk: Temple of... – PC | 054 | Piraci z Karaibów – PC, Xbox |
| 059 | SW: Jedi Knight: Jedi Academy – PC | 050 | Chrome – PC |
| 058 | Lionheart – PC | 129 | Neighbours from Hell – PC |
| 015 | Age of Mythology – PC | 125 | Prince of Persia – PC, PS2, PSX, Xbox, GCN, GBA |
| 034 | Morrowind – PC, Xbox | 009 | Tony Hawk's 3 – PC, PS2, GBA, Xbox |
| 005 | Max Payne – PC, PS2, PSOne, Xbox | 073 | Call of Duty – PC |
| 031 | Medieval: Total War – PC | 036 | Unreal Tournament 2003 – PC |

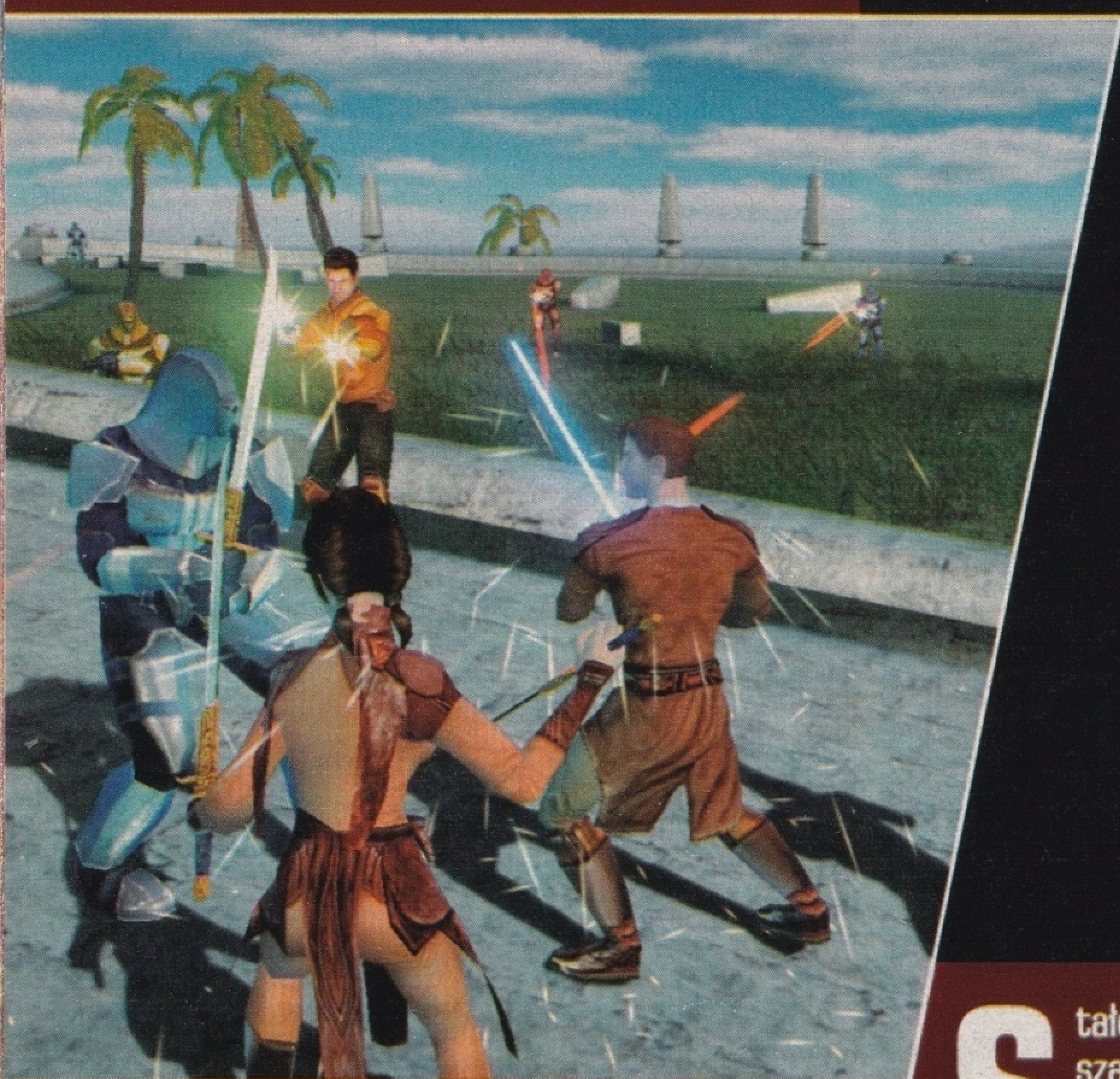
Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LP.CL.#** (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści **LP.CL.nazwa_gry**. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie **www.click.pl**

**Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt**

CDPROJEKT




Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.



# STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Stało się! Parę miesięcy po konsolowej premierze najnowsza gra ze stajni George'a Lucasa zagościła na dyskach twardych domowych komputerów. Powiedzmy od razu, że jest to pozycja obowiązkowa zarówno dla wszystkich fanów Gwiezdnych Wojen, jak i dla tych graczy, którzy potrafią docenić zacnie skonstruowany program. Co najważniejsze jednak, w KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC jest więcej Mocy aniżeli w dwóch ostatnich epizodach razem wziętych.

Obok tej gry nie sposób przejść obojętnie – nie tylko dlatego, że LucasArts zadbał o natarczywą kampanię reklamową. W SW: KOTOR udało się w zasadzie wszystko, co w tym konkretnym przypadku udać się powinno – dostajemy duży świat zaludniony przez znane z Gwiezdnych Wojen rasy Obcych, wciągającą, wielowątkową fabułę, tłumy bohaterów niezależnych oraz świetne przygody, podczas których nie raz i nie dwa poczujesz się jak Han Solo czy Luke Skywalker. Wreszcie – są ekscytujące walki, których stoczysz w tej grze bardzo wiele. Do dyspozycji otrzymujesz też mnóstwo statystyk, miliony użytecznych przedmiotów oraz drużynę, której członków możesz oczywiście bez specjalnych ograniczeń rozwijać. A wszystko to podane w bardzo przyjaznej i atrakcyjnej audio-wizualnej formie. Mówiąc krótko, LucasArts wydał grę, na którą czekały miliony.

RPG w świecie Gwiezdnych Wojen to nie jest rzecz, którą widuje się codziennie. Dlatego też prace nad grą powierzone zostały dobrze znanej grupie Bioware. Jeśli miałbym porównać KotOR do którejś z dotychczasowych produkcji studia, zdecydowanie wskazałbym NEVERWINTER NIGHTS, lecz z zastrzeżeniem, że tutaj znacznie większy nacisk położony został na fabułę. Aby ukończyć tę grę, nie musisz wyrżnąć w pień większość populacji programu. Szarża z obnażonym mieczem nie zawsze jest najszczęśliwszym wyjściem – zagadki mają z reguły wiele rozwiązań, zaś te wymagające nieco więcej pomyślunku są dodatkowo premiowane przez program. Oczywiście, nie jest też tak, że KotOR zmusza cię do postępowania w jakiś określony sposób – działasz jak chcesz, a wszystkie ruchy są dozwolone. Kurczę, przyznam, że od czasów FALLOUT2 nie widziałem równie intrygującej gry!



Codzienność wśród dziwacznych kosmitów



**Masz wreszcie okazję przekonać się, o co chodzi z tą „najlepszą grą fabularną na Xboxa"! Czy czujesz już drżenie Mocy?**



Co będzie szybsze: kula czy też Moc?

## ZŁOTY WIEK REPUBLIKI

Akcja KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC osadzona została ponad 4000 lat przed wydarzeniami, które znamy z oryginalnej Trylogii – podczas Złotego Wieku Republiki. Wszystko wygląda jednak zdumiewająco znajomo. Są miecze świetlne i blastery, olbrzymie miasta i szturmowcy Sithów, są batalie gwiezdnych myśliwców, a nawet statek kosmiczny, do zdumienia przypominający Sokoła Millenium! A opowieść? Jak zostało już powiedziane, akcja gry dzieje się wiele, wiele lat przed wielką wojną domową. Nie znaczy to, że w przeszłości było jakoś tak znowu różowo. Trwa wojna między wojownikami zakonnikami Jedi a mrocznymi Sithami, zaś stworzona przez ciebie postać – za sprawą zrządzenia Mocy – znajduje się w samym środku wydarzeń. Z racji, iż Moc jest w tobie silna, stajesz się jedyną nadzieją na pokój w Republice. A najfajniejsze w tym wszystkim jest to, że możesz zostać zarówno zbawcą galaktyki, jak i łupieżcą straszliwszym aniżeli sam Vader. Co ciekawe, KotOR skonstruowany jest tak, że dane jest ci przeżywać najlepsze momenty filmów, jednak to ty jesteś teraz w roli głównej. Odwiedzisz Tatooine, wdasz się w szamotaninę w lokalnej knajpie, zostaniesz poddany testom Jedi, będziesz walczył na miecze świetlne z Sithami, zestrzelisz kilkanaście myśliwców gwiezdnych, będziesz miał okazję ubić kilka nielegalnych interesów z Huttami, przebierzesz się w mundur szturmowca, zostaniesz przemytnikiem... A to dopiero wierzchołek olbrzymiej góry fajnych przygód, jakie cię czekają! Poznasz sekretny kod rycerzy Jedi i dowiesz się, jaką rolę odgrywa kolor ostrza świetlnego miecza. Zobaczysz, jak zgrabnie poruszają się tancerki Twi'lek, wygrasz i przegrasz fortunę w karty, czeka cię spacer w przestrzeni kosmicznej, przemierzanie galaktyki na pokładzie statku łudząco podobnego do Sokoła Millenium, wyścigi ścigaczy, wizyta na Kashyyku, walka o wolność dla ludu Wookie, pościgi i ucieczki, a także mnóstwo Mocy do wykorzystania – będziesz mógł rzucać mieczem świetlnym, a nawet dusić na odległość, jeśli zaniepokoi cię czyjś brak wiary. Uff... Sporo tego, co?

KotOR to bardzo solidnie skonstruowana gra. Jej ukończenie zajmie ci wiele wieczorów, a nawet wtedy pozostaje całe mnóstwo rzeczy do odkrycia i misji do wykonania. Za pierwszym razem po prostu nie sposób odnaleźć wszystkich atrakcji. W tej grze bardzo wiele zależy bowiem od podejmowanych przez ciebie decyzji, a momentów, w których musisz dokonać jakiegoś wyboru, jest tu całe mnóstwo. Często



Nas jest trzech i mamy miecz! Podskoczysz?!

Duży plus dla twórców za modele postaci

gęsto podczas jednej rozmowy możesz być najpierw bardzo sympatyczny, aby chwilę później wydobywać informacje w stylu oficera śledczego – oczywiście, od tego, jak postępujesz, zależeć będzie, której ze ścieżek Mocy zostaniesz przyporządkowany. Zresztą powinieneś szybko zorientować się, jak to wszystko działa.

Podobnie jak w przypadku wydanego niedawno JEDI ACADEMY, w SW: KotOR możesz tworzyć własną postać. W porównaniu do innych gier Bioware, pole wyboru jest raczej ograniczone, ale zawsze trzy klasy to lepiej niż nic, no nie? Twoja postać może być żołnierzem, zwiadowcą lub łajdakiem. Pierwszej z klas nie trzeba chyba przedstawiać – to ten typ, który ma zawsze najwięcej punktów zdrowia, siły i umie obsłużyć każdą giwerę. Zwiadowca kojarzy się ze złodziejem z gier fantasy, to taka postać wyszkolona w omijaniu zabezpieczeń, otwieraniu zamkniętych drzwi i pozostawaniu w ukryciu. Co zaś tyczy się łajdaka, jest to taki Han Solo – potrafisz coś w każdej dziedzinie, ale wątpliwe, abyś został w którejś niezrównanym specjalistą. Poza tym twój bohater opisywany jest tradycyjnym zestawieniem cech, współczynników, umiejętności oraz zdolności specjalnych. Z czasem twoja postać zostanie rycerzem Jedi (lub Sithem) i zyskasz dostęp do nowych mocy i talentów. Na początku gry będziesz mógł ustawić początkowe wartości cech twojego bohatera, ustalić jego płeć i nazwisko, nawet twarz – w końcu ze stworzoną przez siebie postacią spędzisz bardzo, ale to bardzo wiele godzin.

Oczywiście, nie będziesz przemierzał kosmosu w pojedynkę. Podczas wędrówki przyłączy się do ciebie ekipa gotowych na wszystko awanturników, w której, dzięki Bogu, nie ma miejsca dla idioty w stylu Jar Jar Binksa. W twojej drużynie znajdzie się para rycerzy Jedi, dwóch żołnierzy (jeden jest reprezentantem wojsk Republiki, a drugi to Mandalorianin), złodziejka Twi'lek, reprezentant rasy Wookie oraz dwa droidy. Podczas gdy mniejszy do złudzenia przypomina swym zachowaniem R2D2, ten większy – o wdzięcznym kodzie HK-47 – to taki C3PO, tyle że po ogromnej porcji speeda i dwudziestu latach spędzonych na linii frontu. Każdy z bohaterów dysponuje nieco innymi talentami, a ponieważ za tobą podążać mogą maksymalnie dwie postaci, czekają cię częste roszady w składzie oddziału. Cieszy fakt, że członkowie drużyny mają swoje własne powody, dla których zdecydowali się ci towarzyszyć.

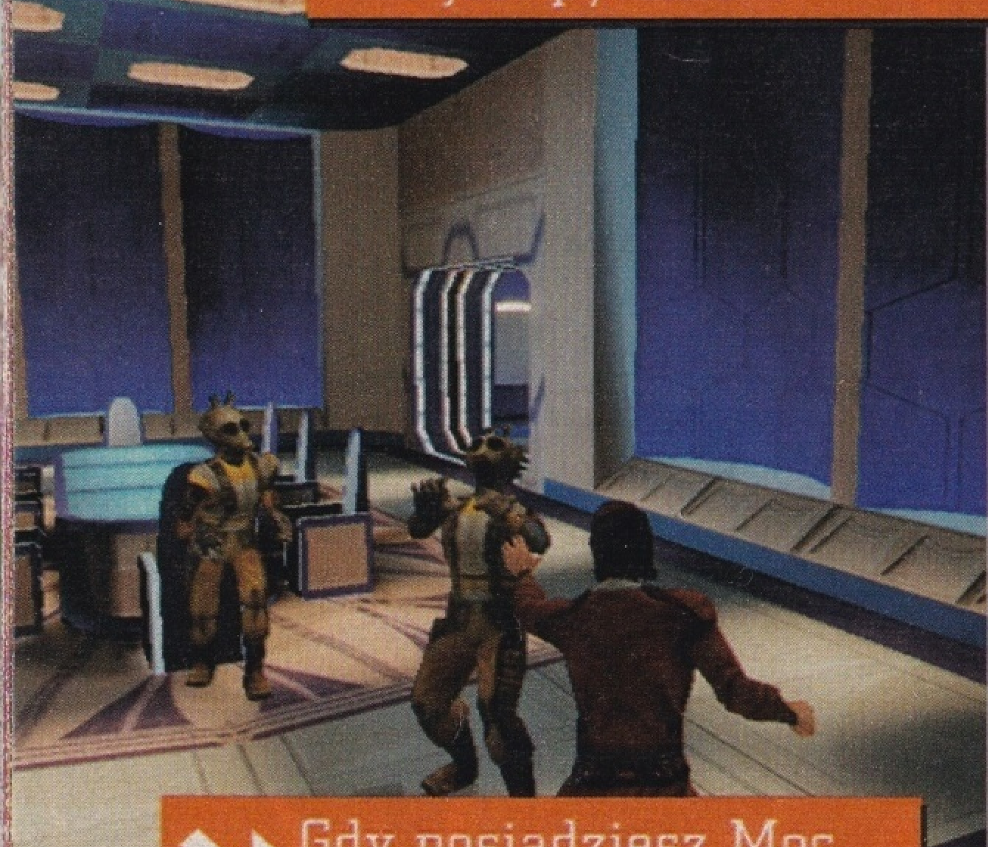
## POCZUJ DRŻENIE MOCY

KotOR dzieli się w zasadzie na dwie części: w jednej rozmawiasz z napotykanymi postaciami i eksplorujesz okolicę, zaś w drugiej walczysz na śmierć i życie z bandziorami, kosmitami i wysłannikami twoich wrogów. Zarówno miłośnicy wie-

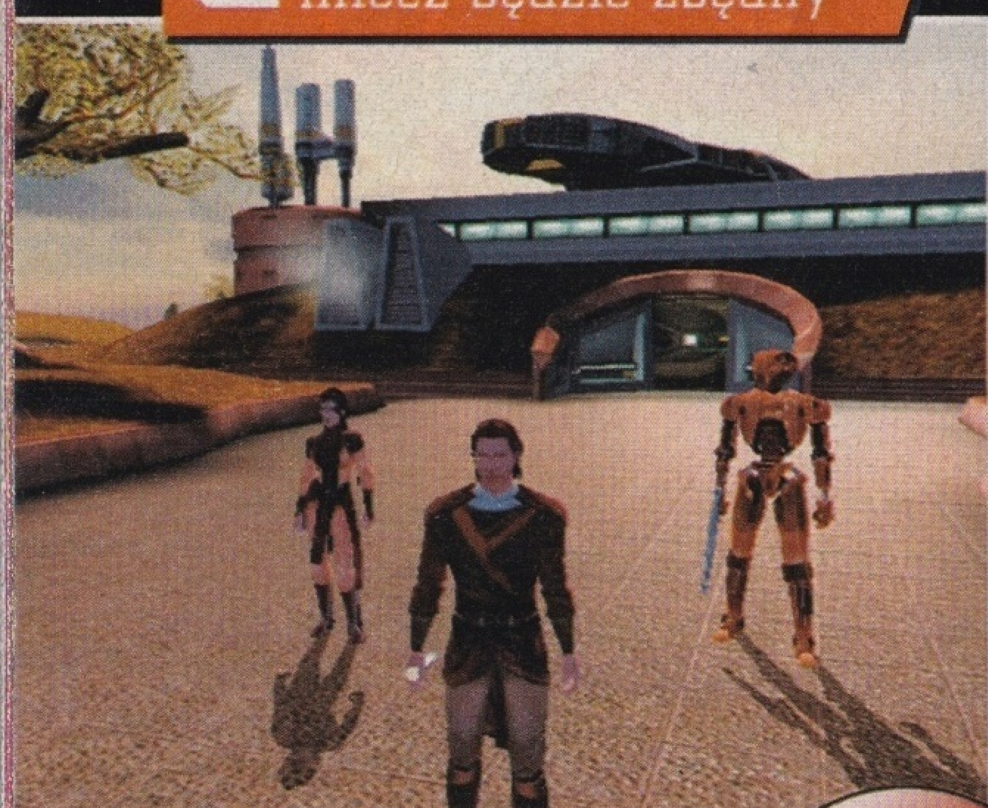




Atakować czy nie, oto jest pytanie...



Gdy posiądziesz Moc, miecz będzie zbędny



lowątkowej, przegadanej przygody, jak i fani efektownych bitew powinni być zachwyceni, jako że oba wymiary gry są nader bogate i wciągające.

Nie będzie chyba przesadą, jeśli powiem, że w niektórych momentach KotOR wygląda jak pełnoprawna gra akcji – pojedynkom na miecze świetlne towarzyszą z reguły efektowne sztuczki akrobatyczne, dookoła trzaskają blastery, wybuchają granaty... Na samym początku gry będziesz zachwycony widząc, jak twoja postać sprawnie rzeza nadciągających przeciwników. Kiedy jednak twój bohater zyska trochę doświadczenia, na ekranie dziać będą się rzeczy zgoła niespotykane. Zresztą przypomnij sobie którąkolwiek ze scen walk z Gwiezdnych Wojen i wyobraź sobie, że bierzesz w niej udział. To wrażenie towarzyszy zresztą całej grze. Jesteś w świecie George'a Lucasa i to daje się odczuć. Odwiedzane w grze planety zdecydowanie różnią się między sobą, zarówno pod względem wyglądu, jak i zamieszkujących je istot. Wytrwałych graczy czekają długie godziny nagranych wypowiedzi bohaterów niezależnych – bardzo często będą to długie tyrady wygłaszane w ojczystej mowie Piaskowych Ludzi lub też za pomocą warknięć i jęków Wookiego.

Ponieważ masz pełną kontrolę nad wypowiedziami twojego bohatera, przygotuj się na wiele interesujących dyskusji. W tym momencie warto nadmienić, że dobra znajomość angielskiego jest tutaj więcej niż wskazana. Zresztą, języki obce to nie jedyna konieczność. Aby móc docenić techniczne walory SW: KotOR, musisz posiadać mocny sprzęt z możliwie potężną kartą graficzną – świat gry jest po prostu na tyle wielki, że nie ma sensu zarzynać maszyny, która nie spełnia wymagań sprzętowych. W końcu nowa gra LucasArts wymaga – bagatela! – 4 GB wolnego miejsca na twardym dysku.

Ale zbaczam z tematu. Im więcej czasu spędzisz z KotOR, tym większą satysfakcję będziesz mógł z niej czerpać. Zwłaszcza że dostęp do tych najfajniejszych rzeczy, jak chociażby Mocy zakonników Jedi czy statku Ebon Hawk, zyskujesz dopiero z czasem. Z początku możesz czuć się trochę za bardzo prowadzony za rękę, lecz to wrażenie dość szybko mija – wraz ze zbombardowaniem Taris stajesz się całkowicie wolnym człowiekiem, który na dodatek dysponuje własnym statkiem kosmicznym i brygadą gotowych na wszystko kosmicznych awanturników.

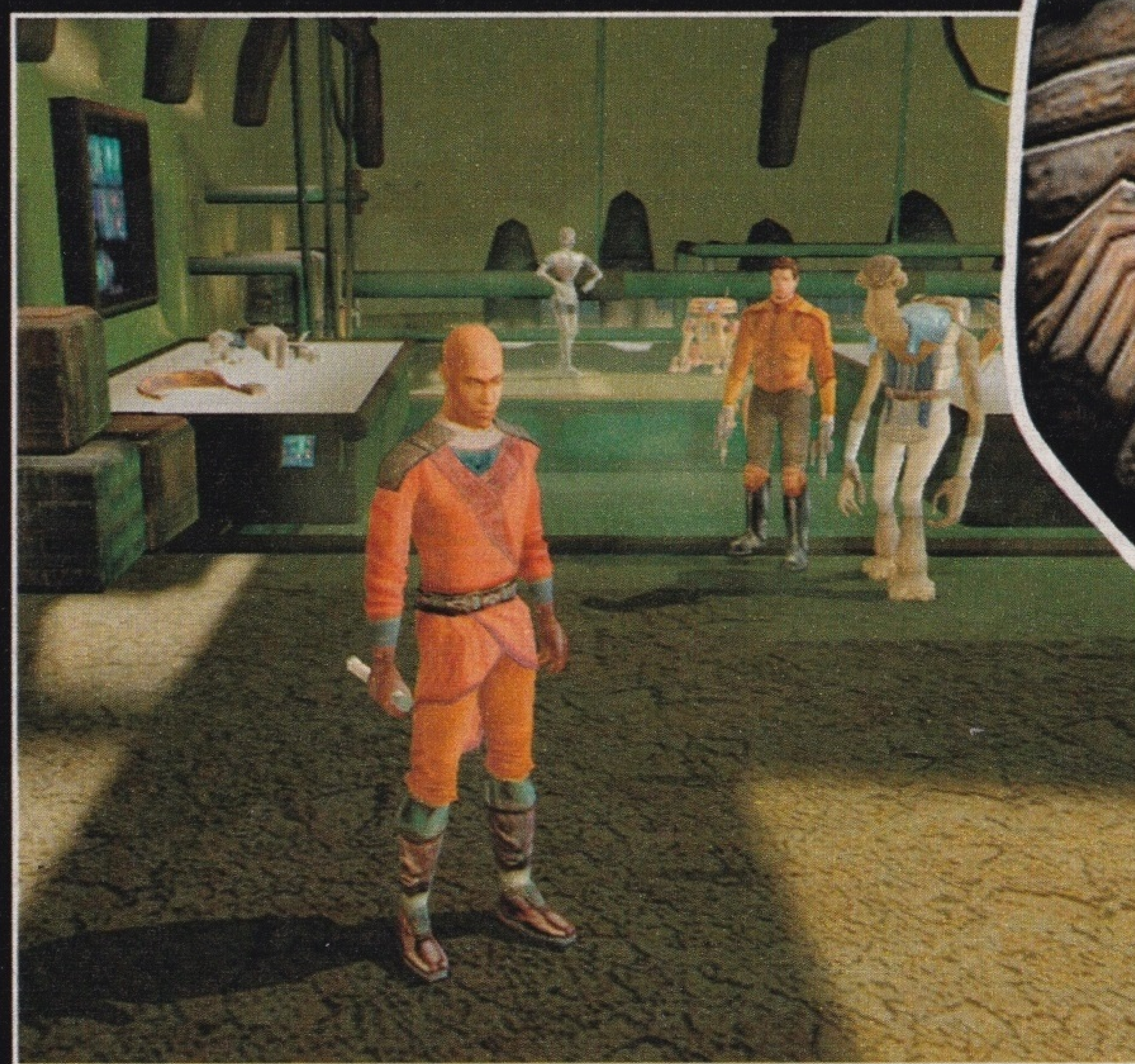
Wzorowany na statku Hana Solo Ebon Hawk to właściwie klasa sama w sobie. To twój środek lokomocji, kryjówka oraz magazyn w jednym, bardzo przydatne i klimatyczne zarazem miejsce. Na pokładzie Ebon Hawka znajduje się także warsztat, w którym możesz udoskonalać za pomocą przeróżnych upgrade'ów pancerze, uzbrojenie konwencjonalne oraz miecze świetlne. Wszystko to za pomocą ledwie kilku kliknięć myszy. Strasznie fajna sprawa!

Jak zapewne wielokrotnie słyszałeś, KotOR to konwersja z Xboxa. Konsolowa wersja gry zdobyła ogromne uznanie, o czym świadczy chociażby tytuł „najlepszej gry fabularnej". Kropka. Wersja programu na domowe komputery jest zdecydowanie lepiej przygotowana, wygląda znacznie fajniej i jest



Bijatyka na miecze to, jak widać, sport grupowy





## Star Wars: KotOR

RPG

**5+**

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 1 GHz, 128 MB RAM, 4 GB HDD
- cena 169.00
- **Gra na platformy:** PC, Xbox
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **LucasArts / LEM**
- www.swkotor.com

\+ Długa, wciągająca historia. Tętniący życiem świat, wielu bohaterów

– Gra czasem się wiesza z bliżej nieznanych przyczyn...

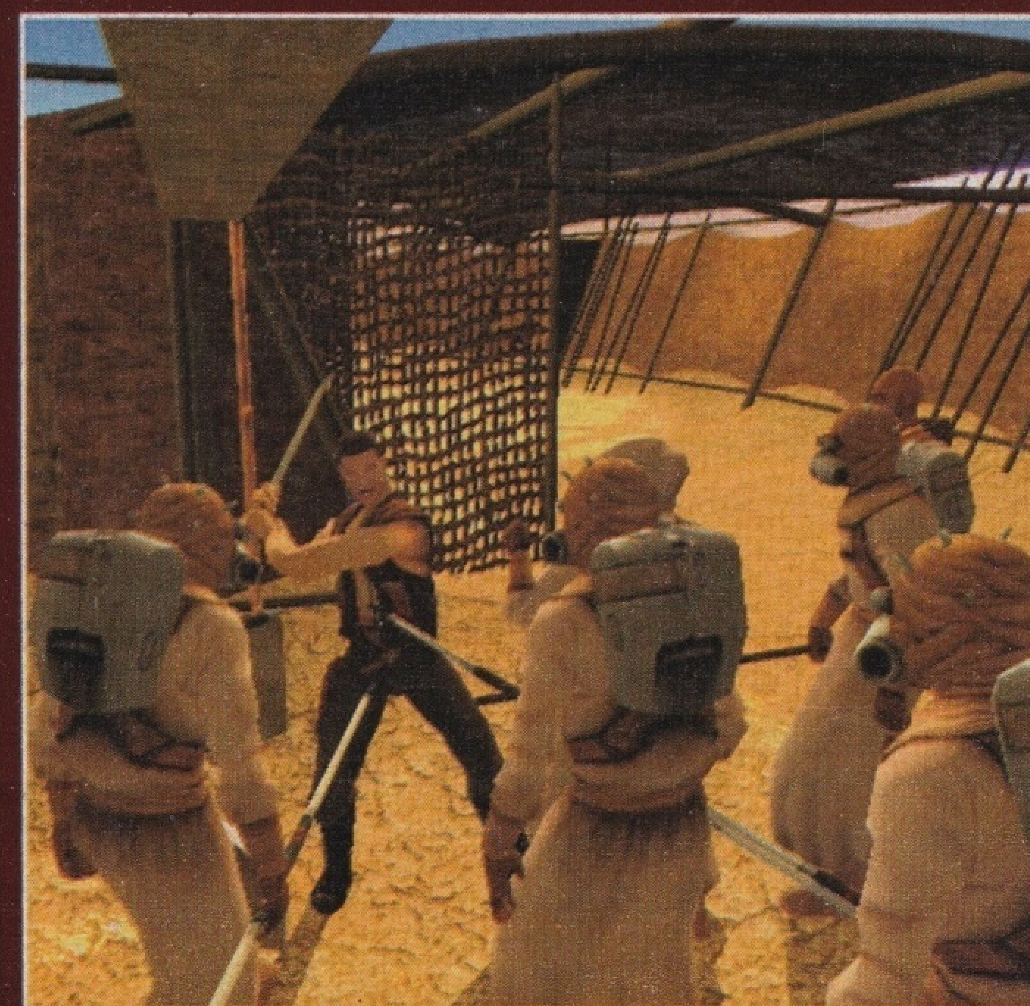
Grafika 5+ | Dźwięk 5 | Frajda 5+

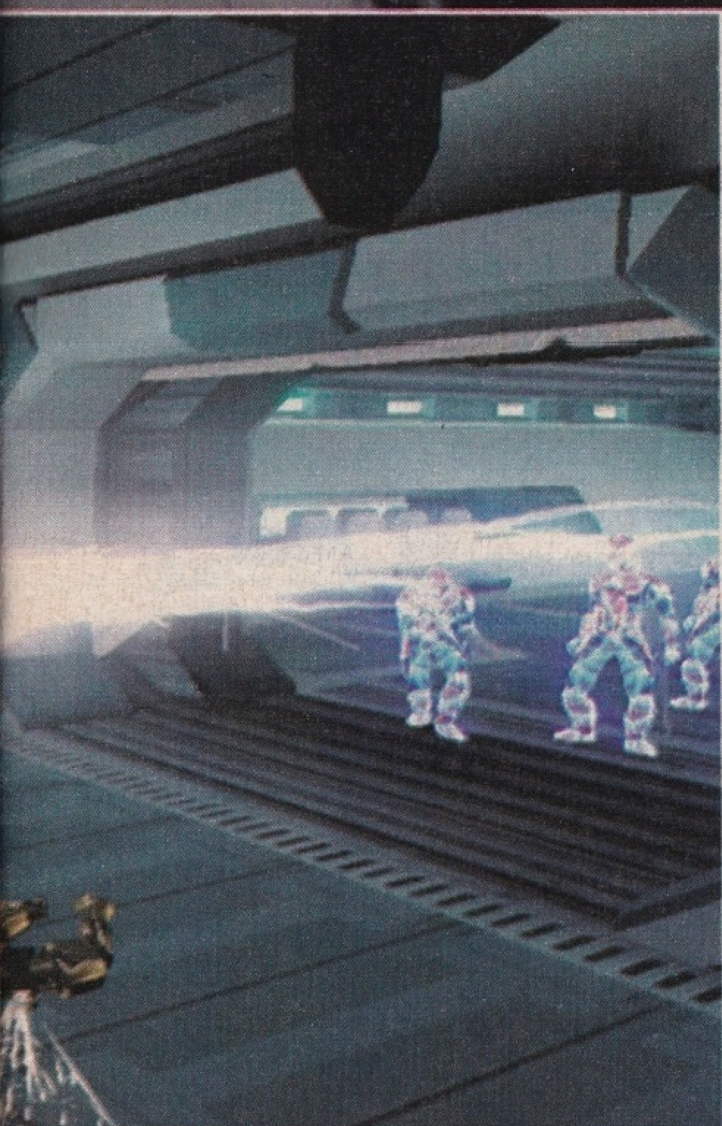
**Zanim zdecydujesz się na kupno SW: KOTOR**, sprawdź, czy twój sprzęt udźwignie ciężar tej gry


Oto prawdziwie Moc-ny sposób przerwania obrad




Screen ten nieco przypomina SOULCALIBURA...




Efekty specjalne stoją na wysokim poziomie

nieco bardziej rozbudowana, jako że w tej odsłonie pojawił się dodatkowy sklep oraz kilka nowych, unikalnych przedmiotów, o których posiadacze Xboxa mogą na razie co najwyżej pomarzyć. Co najważniejsze jednak, nie ma najmniejszych problemów ze sterowaniem. Tak naprawdę nie zorientowałbym się, że mam do czynienia z konwersją, gdyby nie fakt, że wcześniej grałem w KotOR na Xboxie.

## RYCERZE REPUBLIKI



Postaci składają się z wielu cieszących oko szczegółów, animacja jest płynna i naturalna, zaś efekty specjalne potrafią zachwycać (zwłaszcza to co dzieje się z otoczeniem po eksplozji granatu plazmowego). Absolutnie niesamowite jest wrażenie, że znajdujesz się w samym środku tętniącego życiem świata – ogromnego, zamieszkałego przez różne rasy i kultury, w przeddzień wielkich zmian. Każde odwiedzane podczas gry miejsce ma swój własny, unikalny klimat – od sięgających nieba wieżowców Taris, poprzez stepy Dantooine i pustynie planety młodości Luke'a Skywalkera, a na zarośniętym gigantycznymi sekwojami Kashyyku czy odpychającym krążowniku Sithów kończąc. Wszędzie jest fajnie i zdecydowanie inaczej niż w ostatnio odwiedzanym miejscu. STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC nie dysponuje może największym światem w historii komputerowych gier fabularnych, ale i tak jest super.

A udźwiękowienie? Efekty dźwiękowe i muzyka są takie, jakie być powinny. KotOR wygląda i brzmi jak Gwiezdne Wojny – dźwiękowcy z Bioware dorwali się najwyraźniej do skarbnicy efektów audio Lucasfilm Ltd i wynieśli stamtąd wszystko, jak leci. Także ten aspekt gry zasługuje na piątkę z plusem.

Aha, zupełnie bym zapomniał o minigrach – w końcu to jest konwersja z konsoli. Bioware zaimplementował do programu kilka takich miniaturowych wyzwań, którym w pewnym momencie przygody trzeba będzie sprostać. Zasiądziesz za sterami ścigacza, aby wziąć udział w nielegalnych wyścigach.. cóż... ścigaczy oraz znajdziesz się za spustem działka przeciwlotniczego, aby strącić kilka męczących myśliwców. Będziesz mógł też spróbować swoich sił w grze w karty – Pazaak to taka bardzo uproszczona wersja Magic: The Gathering i przyznam szczerze, że nie mam na jej temat zbyt wiele do powiedzenia. Byłem po prostu zbyt zaaferowany innymi wątkami historii, aby tracić czas na grę w jakieś tam karty.

OK. Czas na to, co się nie udało. Właściwie można powiedzieć, że jest świetnie, jako że jedynym dokuczliwym błędem, jaki kojarzę, jest fakt, że KotOR potrafi się zawieszać, zwłaszcza w takich momentach jak wczytywanie nowego poziomu. Podejrzewam jednak, że najbliższy patch powinien załatwić ten problem. Póki co, pozostaje zapisywać regularnie stan gry. W ten sposób można uniknąć wielu nieprzyjemnych niespodzianek. Nie potrafię znaleźć więcej rzeczy, do których można by się przyczepić.

A zatem? Co zdecydowałeś? Będziesz przestrzegał honorowego kodeksu Jedi i zostaniesz zbawcą galaktyki? Czy może jednak postanowisz zagarnąć Moc dla siebie i na drodze gniewu wstąpisz na ścieżkę Ciemnej Strony? Jest tak wiele pytań, na które musisz znaleźć odpowiedzi.... Jedno jest w każdym bądź razie pewne. KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC to najlepsza gra w świecie Gwiezdnych Wojen, jaką możesz obecnie zdobyć.

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński



W GALAXIES przekonasz się, że potwory są DUŻE



Słynne ostatnie słowa: "Hej, blady dziadu, chcesz w ryja?"





Niezliczone rzesze fanów Gwiezdnych Wojen czekały na tę grę jak na wybawienie. Zapowiadany od dawna przez firmę LucasArts program miał oferować to, czego nie mogła graczom dać żadna inna produkcja spod znaku Star Wars: rozbudowany świat zaludniony postaciami kierowanymi przez prawdziwych ludzi. Projekt niezwykle ambitny, biorąc pod uwagę ogromne nadzieje użytkowników. Czekać musieliśmy długo, niniejszym ogłaszam jednak, iż czekanie właśnie się skończyło! W dodatku wygląda na to, że naprawdę warto było uzbroić się w cierpliwość.

Instalacja gry przebiega szybko i bez problemów. Przy pierwszym uruchomieniu program ciągnie z Sieci najświeższe patche. Może to być mocno uciążliwe dla osób używających modemu, choć z drugiej strony nie wydaje mi się, żeby ktoś był na tyle odporny psychicznie, by w ogóle próbować gry w SWG przez modem. Niemniej, nawet u szczęśliwych posiadaczy stałego łącza patchowanie może wywołać atak nerwicy, gdyż nowe łatki pojawiają się praktycznie codziennie (a przynajmniej tak było w momencie, kiedy grę testowałem), zupełnie jakby LucasArts zatrudniał armię spragnionych pracy programistów, zajmujących się tylko tym. Z drugiej strony oznacza to, że firma interesuje się rozwojem najmłodszego dziecka i na bieżąco usuwa wszelkie błędy oraz dodaje nowe opcje. Na dłuższą metę to bardzo zdrowy objaw – przykładowo w niedługi czas po ukazaniu się programu wyszedł patch dodający trzy pierwsze pojazdy przeznaczone dla graczy. Podobnie, za mniej więcej dwa miesiące ma pojawić się patch, dodający pierwsze statki kosmiczne, a wraz z nimi możliwość samodzielnego poruszania się pomiędzy planetami. Mniam :).

Po pomyślnym zainstalowaniu najnowszych łatek trzeba założyć konto. I tu, niestety, czas na smutną wiadomość: bez karty kredytowej to koniec twojej przygody z SWG. No, ale to przecież cecha większości, o ile nie wszystkich gier sieciowych. Jeśli nie posiadasz własnej karty, pozostaje ci namówić któregoś z rodziców (co łatwe nie będzie, lecz nie jest niemożliwe). Po założeniu konta możesz już przystąpić do tworzenia postaci. Zastanów się dobrze, gdyż na danym serwerze (galaktyce, ewentualnie „shardzie", stosując terminologię ULTIMY) możesz mieć tylko jedną postać. Co prawda, podobnie jak w UO, jeśli uznasz, że rozwinąłeś coś nie tak jak trzeba, możesz „cofnąć" daną umiejętność i rozwinąć inną bez żadnych strat – ale szkoda na to czasu. Do wyboru masz kilka ras o różnych predyspozycjach, decydujesz też, jaką początkową profesję powinien mieć twój bohater. Wybór ten wpływa na

***Jeśli nigdy nie czułeś się mały i zagubiony, teraz to nastąpi. Świat SWG jest ogromny!***





## SW: Galaxies

**4+**

MMORPG

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 933 MHz 256 MB RAM, grafika 32 MB
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **LucasArts / LEM**
- www.starwarsgalaxies.com

cena 189.00

\+ Prześliczna grafika, rozmach, klimat, system tworzenia postaci

– Wymaga bardzo dobrego sprzętu, na razie trochę mało graczy

Grafika 6 | Dźwięk 5- | Frajda 4

**STAR WARS GALAXIES robi piorunujące wrażenie!** Jeśli tylko nie nawalą gracze, będzie to świetny MMORPG

# STAR WARS GALAXIES

twoje początkowe umiejętności i ekwipunek, nie jest jednak w żaden sposób wiążący. Bardzo duży nacisk położono na możliwość dopasowania wyglądu bohatera do oczekiwań graczy – modyfikować można mnóstwo rzeczy, takich jak kolor skóry, wzrost, masę ciała, fryzurę, wielkość i kształt oczu, nosa, długość i szerokość rzeczonego nosa, a nawet to, czy usta mają być wąskie i zawzięte, czy pełne i wyzywające. Jednym słowem, do wyboru, do koloru. Piękna sprawa. Na koniec pozostaje już tylko wybrać planetę, na której chcesz rozpocząć grę.

Niezależnie od tego, gdzie zaczynasz, na początku czeka cię krótki tutorial, z którego dowiesz się, jak obsługiwać program. Jeśli jednak wiesz wszystko co trzeba, możesz od razu pobiec do wyjścia i rozpocząć swoją wędrówkę po świecie Gwiezdnych Wojen.

SWG już od pierwszego kontaktu oszalamia oprawą graficzną. Przy maksymalnym poziomie szczegółów wszystko wygląda wręcz prześlicznie. Postacie są okrąglutkie, animacja elegancka, efekty specjalne bardzo udane. Największe jednak wrażenie (przynajmniej na mnie) robią przestrzenie. W tej grze czujesz, że żyjesz: możesz pobiec wprost przed siebie, wspiąć się na szczyty gór, majaczących na horyzoncie, by następnie zejść po drugiej stronie łańcucha i udać się na przełaj do kolejnego miasta. Po drodze nasycisz oczy wspaniałą roślinnością – piorunujące wrażenie robią na przykład łąki, na których każde źdźbło trawy porusza się na wietrze, tu i ówdzie rosną kolorowe kwiaty, a nad wszystkim latają motyle. Poezja. Podobnie rzecz się ma z lasem – to już nie kilka płaskich tekstur przypiętych na krzyż. Tu każde drzewko jest dopracowane, ma gałęzie i liście, są krzaczki i inne elementy poszycia leśnego, są drobne zwierzęta cieszące się wolnością. No i oczywiście przepiękne wschody i zachody słońca oraz refleksy światła na błyszczących przedmiotach. Ehh, żyć, nie umierać!

Interfejs jest intuicyjny i przyjemny w obsłudze, nie bez znaczenia pozostaje też fakt, że do każdej ikony możesz na bieżąco włączyć pomoc online, by dowiedzieć się (lub przypomnieć sobie), co do czego służy.

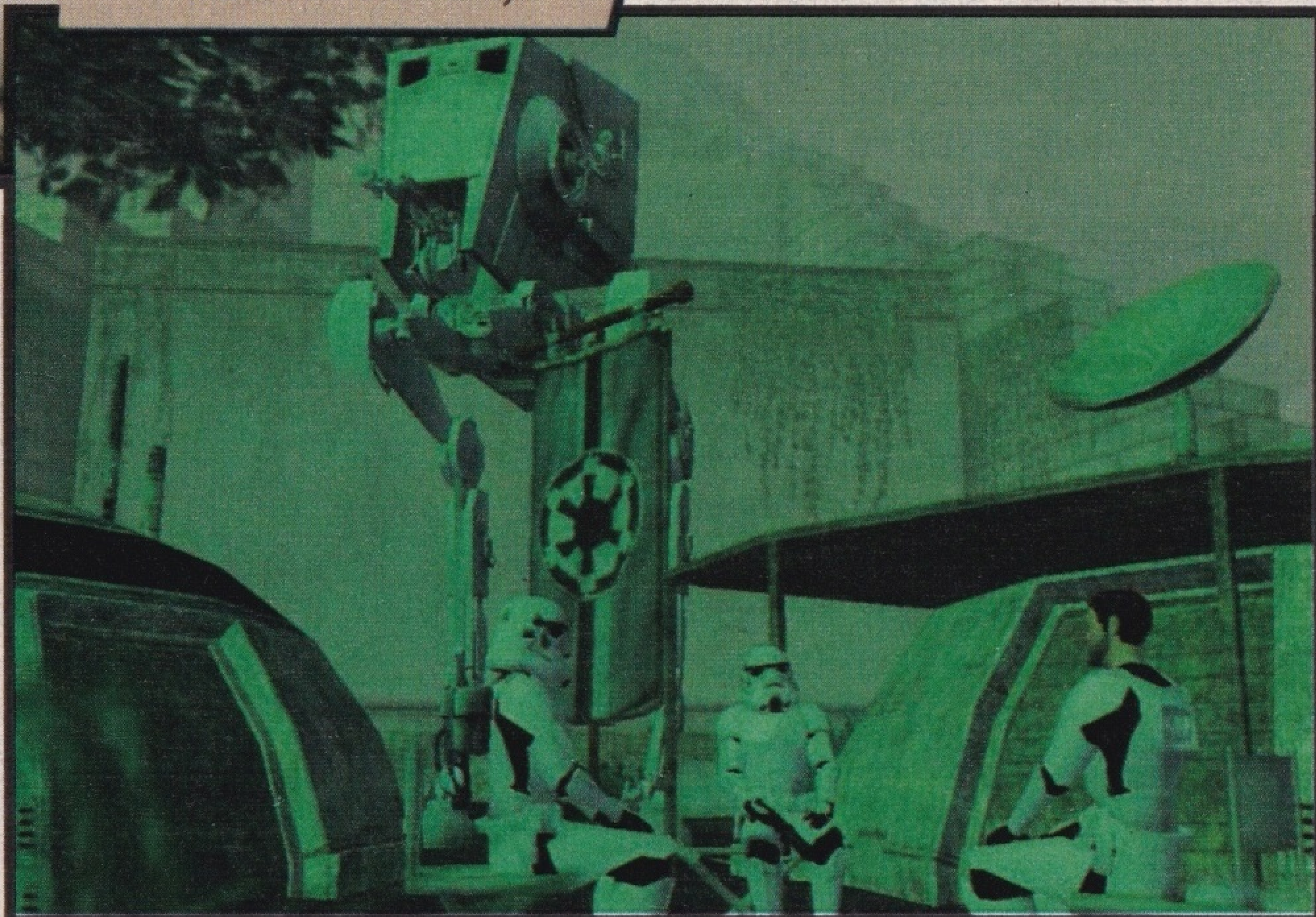
SWG posiada wszelkie cechy predysponujące grę MMORPG do miana hitu: oprócz zajęć tak oczywistych jak toczenie walk ze zwierzyną ganiającą po planetach galaktyki lub z innymi graczami, możesz skupić się na zgoła innych czynnościach jak np. wytwarzanie przedmiotów, łapanie i oswajanie zwierząt, kierowanie pojazdami czy eksplorowanie nieznanych terenów i poszukiwanie bogactw naturalnych kryjących się pod ziemią. W tej grze będą mieli co robić zarówno militaryści, marzący o zostaniu największym Jedi wszech czasów, jak i pacyfiści, pragnący siedzieć spokojnie w domku, dłubiąc przy najnowszym modelu droida. A właśnie, skoro już jesteśmy przy domkach – podobnie jak w UO, tak i tu można samemu znaleźć miejsce pod dom i zbudować go zgodnie z upodobaniami. W miarę jak świat SWG się zaludnia, zabudowania zaczynają tworzyć małe osady, by kiedyś (miejmy nadzieję) rozwinąć się w prawdziwe miasta.

Póki co, olbrzymie przestrzenie SWG świecą pustkami – szczególnie bardziej odległe regiony galaktyki nie są chętnie odwiedzane przez graczy i czasami można mieć poczucie osamotnienia. Po części wynika to z faktu, iż założono już prawie 30 serwerów, więc żaden z nich nie ma zawrotnej liczby użytkowników. Gdyby serwerów było kilka, być może interakcje z innymi graczami byłyby częstsze. Ale nie przesądzajmy sprawy – w końcu SWG to gra całkiem świeża i nie można oczekiwać, by wirtualna populacja rozwinęła się aż tak szybko. Cóż, zawsze pozostają jeszcze dziesiątki NPC-ów, oferujących misje pozwalające zdobyć trochę forsy i sławy. No i doświadczenia, rzecz jasna. Może się bowiem okazać, że gdy po chwili granią spotkasz wreszcie innego gracza, zamiast powitać cię chlebem i solą po prostu otworzy do ciebie ogień z karabinu lub przymaluje w łeb mieczem świetlnym.

Gdyby się jednak okazało, że podobnie jak wiele innych gier MMORPG (np. ASHERON'S CALL 2), SWG nie zyska popularności i cichutko sobie umrze, przyznam szczerze, że będę niepocieszony. Zmarnowałoby się bowiem mnóstwo naprawdę świetnej pracy programistów, grafików i scenarzystów. Ta gra zasługuje na popularność i uwagę fanów. Produkt tak dopieszczony, tak przepięknie wykonany i wolny od denerwujących usterek nie powinien przejść niezauważony...

tekst: Piotr „Frogger" Moskal

Wesołe jest życie szturmowca :)



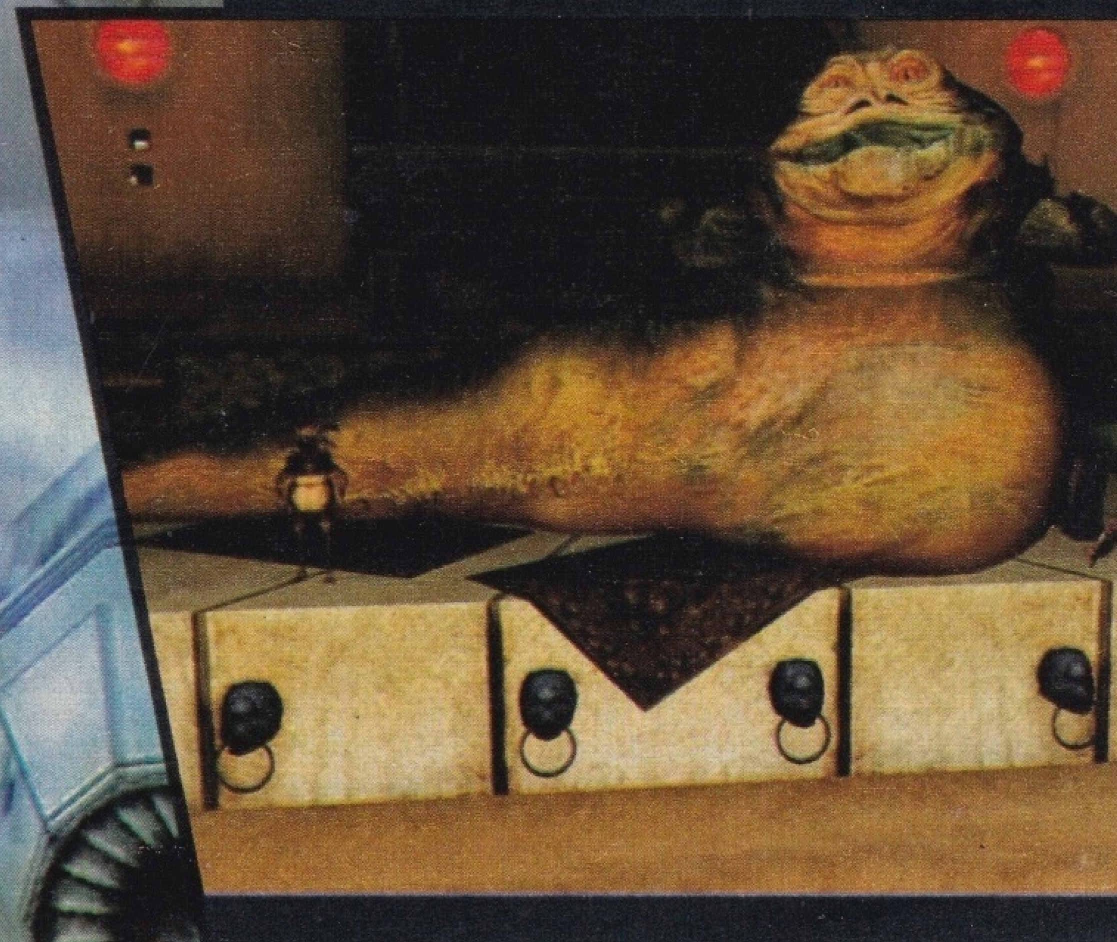


## Ultima Online

**Pod względem oprawy graficznej i muzycznej UO z pewnością nie może się równać z SWG – nie ma co do tego żadnych wątpliwości. Czy jednak SWG jest grą lepszą? Niekoniecznie. UO obchodziła ostatnio 6. urodziny, co przekłada się na kilkadziesiąt tysięcy kont (graczy). Liczbę tę w świecie gry zdecydowanie widać. Screen u góry został strzelony w czasie wojny z orkami – cały ekran dosłownie wypełniony jest graczami, którzy walczą, leczą i wskrzeszają innych, krzątają się i plączą na linii frontu. Takich scen próżno by szukać (na razie, mam nadzieję) w SWG, a to one właśnie nadają grze MMORPG klimat. Mam szczerą nadzieję, że za miesiąc czy dwa sytuacja ulegnie zmianie i prześliczne planety przestaną świecić pustkami. Wtedy być może SWG będzie w stanie zagrozić pozycji ULTIMY.**



Co prawda nie jest to popularny Chewbakka, ale z pewnością jest to Wookie



Jak widać, Jabba czuje się dobrze, do fatalnej sprzeczki z Leią zostało trochę czasu...

# AIR STRIKE 3D

**Czas na jazdę, a raczej lot bez trzymanki i bez angażowania szarych komórek!**

Każdy fan HELI-HEROES zachłyśnie się z zachwytu

Ci parszywi terroryści, wszędzie ich pełno, a ktoś musi w końcu dbać o bezpieczeństwo świata. Że też nie zostałem sprzedawcą hot-dogów albo używanych samochodów! Zajmowałbym się teraz spokojnymi rzeczami zamiast igrać ze śmiercią. Ale, niestety, nie ma drogi odwrotu. Dowódca znowu wysyła mnie na akcję. Moim zadaniem jest zlikwidowanie siatki terrorystycznej N.I.T.O, która w ostatnich latach dokonała kilku wielkich zamachów. Jak donosi Agencja Wywiadowcza, organizacja szykuje się do bardzo mocnego uderzenia i trzeba ją powstrzymać. Na szczęście Siły Powietrzne zatroszczą się, abym dostał do dyspozycji wszystkie cuda techniki, którymi tak fajnie sieje się spustoszenie. Życie jest piękne...

AIRSTRIKE 3D to klasyczna arcade'owa strzelanina. Wsiadasz w helikopter i ruszasz do boju. Lecisz zawsze do góry ekranu (bardzo to przypomina gry na automaty jeszcze z lat 80-tych), a miejscem docelowym jest niewielkie lotnisko na końcu każdego z poziomów. Do wyboru masz kilka modeli helikopterów, ale żeby korzystać z nich wszystkich, musisz najpierw je odblokować. To jednak wcale nie jest bardzo skomplikowane, szczególnie że masz dostęp do naprawdę niezłego arsenału. Na początku co prawda masz na wyposażeniu jedynie prosty karabin maszynowy, jednak nie martw się! Na planszach znajdziesz kilka innych zabawek, między innymi laser, miotacz ognia, działko plazmowe i inne potężne środki, służące do posyłania twych wrogów na tamten świat. Wszystkie bronie możesz ulepszać po kilka razy, w związku z czym warto rozglądać się za unoszącymi się w powietrzu przedmiotami. Nie jest to jednak jedyny sprzęt, którym możesz straszyć przeciwników. Poza tym znajdziesz rakiety – małe, duże, samonaprowadzające, do wyboru, do koloru. Jeśli znajdziesz odpowiedni przedmiot, możesz nawet zrzucać bomby rozpryskowe czy niewielkich rozmiarów atomówki. Warto również rozglądać się za wszelkiego rodzaju power-up'ami, podnoszącymi sprawność śmigłowców.

Walkę prowadzisz praktycznie ze wszystkim, co się rusza. Twoimi przeciwnikami są wszelkiego rodzaju helikoptery, ciężarówki, wyrzutnie rakiet, statki, samoloty i niezliczona ilość innych przeciwników – w grze występuje ponad 100 różnych jednostek!!! Jednak aby eksplozje były większe, autorzy dodali możliwość niszczenia otoczenia, w związku z czym zbiorniki z paliwem czy inne interesująco wyglądające obiekty możesz wysadzić w powietrze. Zaręczam, że zabawa jest niesamowita! Akcję możesz oglądać z czterech kamer. Osobiście polecam widok zza helikoptera.

Sterowanie nie jest skomplikowane. Do opanowania masz jedynie klawisze kierunków oraz te odpowiadające między innymi za zmianę broni, spust i używanie przedmiotów. Po ukończeniu gry poza niewątpliwą satysfakcją dostajesz również możliwość wpisania się na listę rekordów oraz wysłania swojego wyniku na specjalną stronę, aby konkurować z innymi graczami. W chwili obecnej nie wiadomo jeszcze, czy opcja ta działa również w polskiej wersji programu.

Oprawa graficzna AIRSTRIKE 3D jest prześliczna. Jak na grę tego typu, graficy spisali się naprawdę wyśmienicie i zadbali, aby tereny, nad którymi latasz, wyglądały jak najbardziej naturalnie oraz żeby były bogate w szczegóły. Modele helikopterów, samolotów, pojazdów i budynków także prezentują się świetnie. Warto zwrócić uwagę na ładne wykonanie wody oraz realistycznie wyglądający dym, unoszący się z płonących obiektów lub z uszkodzonych maszyn.

Troszkę gorzej wypada strona dźwiękowa, a właściwie muzyka. Dzieli się ona na kawałki, których w ogóle nie da się słuchać oraz na takie, które da się z trudem znieść. Na szczęście pozostałe dźwięki, a szczególnie potężne eksplozje w sposób perfekcyjny zagłuszają płynące z głośników melodie. W czasie zabawy przydaje się mocny subwoofer, ponieważ tylko dzięki porządnym basom można tak naprawdę poczuć klimat totalnej destrukcji.

AIRSTRIKE 3D to jest to! Gra szybka, szalona, pełna fajerwerków i nie wymagająca głębokiego myślenia. Jeśli szukasz czegoś lekkostrawnego, to jest to produkt jak najbardziej dla ciebie. Jeszcze jedno – jeśli myślisz, że jesteś twardy, ukończ grę na najwyższym poziomie trudności – straszna jatka! Jak będzie za ciężko, zawsze możesz poprosić znajomego, aby pomógł ci w wykonywaniu misji w trybie dla dwóch graczy.

Te fajerwerki to jakieś resztki po Sylwestrze?

tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski

**Air Strike 3D** — **4**

Strzelanina

**Wymagania sprzętowe:** Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 25 MB HDD

cena 49.90

**Gra na platformy:** PC

☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**

**Divo Games / Arjaloc**

www.divogamec.com/airstrike

+ Poziomy pełne przeciwników, duży wybór broni, grafika

– Muzyka

Grafika 4+ | Dźwięk 4 | Frajda 4+

**Strzelaj, strzelaj i nie zwracaj na nic uwagi!** Twój mózg nie jest teraz potrzebny, po prostu strzelaj! To jest to!

PLAY.COM.PL

Największa hurtownia oprogramowania. Zaopatrujemy kafejki internetowe, księgarnie, gralnie, sklepy komputerowe. Warunki współpracy na www.play.com.pl

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania. www.playsoftware.pl

- Doręczenie przez Pocztę - 10 zł za przesyłkę (Termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
- Doręczenie w 24 godziny - 15zł (nie dotyczy soboty i niedzieli)
- Płatność przy odbiorze przesyłki
- Ceny zawierają podatek vat
- Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu
- Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
- Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie

## PROMOCJE

1 TOON CAR (PL) GRATIS*
2 SACRIFICE GRATIS*
3 PLAKAT GRATIS* RÓŻNE RODZAJE
4 POKROWIEC NA 24CD GRATIS *

Wybierz jedną z promocji 1,2 lub 3 i podaj nam swój wybór. Dotyczy każdego zamówienia !

*REGULAMIN PROMOCJI-PRZECZYTAJ! Promocja nr 1-3 dotyczy każdego zamówienia. Wybierz jedną z dwóch gier gratis lub plakat i podaj nam swój wybór przy zamówieniu. Jeśli nie wskażesz nam wybranej promocji, zostanie przypisana Ci losowo. Promocja nr 4 dotyczy zamówień powyżej 200zł -wybierz pokrowiec na 24CD lub darmową przesyłkę. Gry z promocji 1 i 2 mogą być pełnymi wersjami gazetowymi.
*-do wyczerpania zapasów, potem inna promocja.

## ZAMÓWIENIA

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

ZAMÓWIENIA : TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
INFORMACJA : TEL. 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT : TEL 0 (prefix) 22 832 54 31
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP FIRMOWY : WARSZAWA 01-652 ul.Potocka 14 paw.3

NOWOŚĆ - zamów SMS-em wyślij sms pod nr +48 604 100 500 podając swoje dane i zamawianą grę. Jeśli nie będziemy mogli zrealizować zamówienia - odpiszemy SMSa.

www.ejay.pl PATRONAT MEDIALNY RADIOSTACJA

EJAY HIPHOP 3 19zł
EJAY TECHNO 3 19zł
DJ MIX STATION 19zł
MAPA POLSKI 2004 19zł
DVD PLAYER 19zł
MÓJ DOM 3D 19zł
ANGIELSKI NA 6 19zł NOWOŚĆ
KREATOR PDF 2004 19zł
COSMOPOLITAN VIRTUAL MAKEOVER 3 19zł

SIMS ABRACADABRA 67zł
NFS UNDERGROUND 118zł
FIFA 2004 118zł
POLDEK DRIVER 19zł
RAILROAD.EXE 19zł
WYŚCIGI KURCZAKÓW 19zł
CYCLING MANAGER 3 45zł WWW.CYCLING-MANAGER.PL
ROLLER COASTER WORLD 19zł
MALUCH RACER 19zł

## PRZECZYTAJ CO SIĘ SPRZEDAJE NAJLEPIEJ!

### TOP 10 GRY
SPRZEDAŻ W PLAY 28.11.2003-15.12.2003

| | |
|---|---|
| 1 | POLDEK DRIVER 19zł |
| 2 | RAILROAD.EXE 19zł |
| 3 | PACIFIC WARRIORS 2 19zł |
| 4 | FIFA 2004 118zł |
| 5 | MALUCH RACER 19zł |
| 6 | ROLLER COASTER WORLD 19zł |
| 7 | SIMS ABRACADABRA 67zł |
| 8 | ENIGMA RISNG TIDE 45zł |
| 9 | MASSIVE ASSAULT PL 19zł |
| 10 | WYŚCIGI KURCZAKÓW 19zł |

### TOP 5 PROGRAMY
SPRZEDAŻ W PLAY 28.11.2003-15.12.2003

| | |
|---|---|
| 1 | EJAY TECHNO 3 19zł |
| 2 | MÓJ DOM 3D 19zł |
| 3 | COSMOPOLITAN 3 19zł |
| 4 | EJAY HIP HOP3 19zł |
| 5 | MAPA POLSKI 2004 19zł |

### NOWOŚCI

| | |
|---|---|
| 1 | PRO EVOLUTION SOCCER 3 129zł |
| 2 | XIII 85zł |
| 3 | WARLORDS 4 84zł |
| 4 | APOCALIPTICA 129zł |
| 5 | CHAMP MAN 03/04 118zł |

### ZAPOWIEDZI

| | |
|---|---|
| 1 | WANTED GUNS 19zł |
| 2 | ENIGMA RISING TIDE 45zł |
| 3 | MASSIVE ASSAULT 19zł |
| 4 | DEFENDER ROBIN HOOD 45zł |
| 5 | X2 THE THREAT 45zł |

### SPADKI CEN!

| | |
|---|---|
| 1 | COLIN MCREE RALLY 2.0 19zł |
| 2 | INDUSTRY GIANT 2 36zł |
| 3 | PROJECT IGI 2 36zł |
| 4 | COMBAT MISSION GOLD 36zł |
| 5 | PRISONER OF WAR 36zł |

### WYBRANE TYTUŁY Z OFERTY

| | |
|---|---|
| 998 POGROMCY OGNIA | 67 zł |
| AIR RUSH | 10 zł |
| AIRLINES 2 | 19 zł |
| AMERICAN CONQUEST | 109 zł |
| ANNO 1602 | 32 zł |
| BEACH SOCCER | 10 zł |
| BEACH VOLLEYBALL PLAY | 10 zł |
| BEETLE JU | 10 zł |
| BIG MUTHA TRUCKERS | 67 zł |
| BIONICLE: THE GAME | 84 zł |
| BLITZKRIEG | 109 zł |
| BRYDZ PLAY | 19 zł |
| C&C GENERALS ZERO HOUR | 75 zł |
| CALL OF DUTY | 127 zł |
| CAPITALISM 2 | 19 zł |
| CHAMP. MAN.3+L.P. | 27 zł |
| CHAMP. MANAGER 4 | 119 zł |
| CHESSMASTER 9000 | 109 zł |
| CHROME | 85 zł |
| CIWILIZACJA 3 | 54 zł |
| COLD ZERO | 27 zł |
| COLIN MCRAE RALLY 3 | 84 zł |
| COLIN MCREA RALLY 2.0 | 45 zł |
| COLOBOT | 15 zł |
| COMMANDOS 3 | 118 zł |
| CONFLICT DESERT STORM II | 85 zł |
| CYCLING MANAGER 2 | 19 zł |
| CYCLING MANAGER 3 | 45 zł |
| DAY OF DEFEAT | 85 zł |
| DELTA F. LAND WARRIOR | 37 zł |
| DEVASTATION | 44 zł |
| DIAMENTY | 10 zł |
| DUKE NUKEM MANH. | 19 zł |
| EMERGENCY 2 | 54 zł |
| EMPIRES | 144 zł |
| ENTER THE MATRIX | 84 zł |
| ETHERLORDS II | 27 zł |
| FALLOUT 2 | 19 zł |
| FALLOUT TACTICS | 19 zł |
| FIFA 2004 | 118 zł |
| FLIGHT SIMULATOR 2004 | 199 zł |
| FORD RACING | 10 zł |
| FOX JONES | 10 zł |
| GDZIE JEST NEMO | 67 zł |
| GHOST MASTER | 85 zł |
| GOTHIC 2 | 84 zł |
| GTA : VICE CITY | 117 zł |
| GTA 3 | 45 zł |
| HALFLIFE COND.ZERO | 84 zł |
| HARD TRUCK | 45 zł |
| HARRY P. I KOMNATA T. | 79 zł |
| HARRY POTTER QUIDDITH | 118 zł |
| HEROES M&M 1 2 | 19 zł |
| HEROES M&M 3 + SHAD. | 19 zł |
| HEROES M&M 4 | 54 zł |
| HOMEWORLD 2 | 109 zł |
| HULK | 85 zł |
| ICE WIND DALE 2 | 54 zł |
| KANGUREK KAO 2 | 45 zł |
| KOREA - FORGOTEN | 85 zł |
| KRASNALE 2 | 10 zł |
| KURKA W KOSMOSIE 3D | 19 zł |
| KURKA WODNA 3 | 19 zł |
| LIONHEART | 84 zł |
| LIVE BILLARDS | 19 zł |
| LORD OF THE RINGS:RET | 134 zł |
| MAFIA | 45 zł |
| MALUCH RACER | 19 zł |
| MALUCH RACER deluxe | 29 zł |
| MAX PAYNE 2 | 118 zł |
| MOH BREAKTHROUGH | 67 zł |
| MONSTER TRUCK FURY | 10 zł |
| MORROWIND | 54 zł |
| MORROWIND: BLOODMOON | 54 zł |
| MORROWIND - TRIBUNAL | 84 zł |
| MOTO GP 2 | 84 zł |
| MOTO RACER 3 | 54 zł |
| NBA 2004 | 118 zł |
| NEED FOR SPEED 4 | 36 zł |
| NEVERW. NIGHTS: MISJE | 67 zł |
| NEVERWINTER + MISJE | 84 zł |
| PACIFIC WARRIORS 2 | 19 zł |
| PANZER GENERAL III : S.C. | 31 zł |
| PARG | 19 zł |
| PASJANSE | 10 zł |
| PATRYCIAN 3 | 85 zł |
| PINGWINEK KELVIN | 19 zł |
| PIRACI KARAIBÓW | 84 zł |
| PLANESCAPE TORMENT | 19 zł |
| POLANIE II | 67 zł |
| POLDEK DRIVER | 19 zł |
| POLDEK DRIVER DELUXE | 29 zł |
| PORT ROYALE | 85 zł |
| POST MORTEM | 67 zł |
| POSTAL 2 | 44 zł |
| PURE PINBALL | 19 zł |
| RAILROAD.EXE | 19 zł |
| RALLY CHAM. EXTREME | 19 zł |
| RALLY TROPHY | 19 zł |
| RAYMAN 2 | 19 zł |
| RAYMAN 3 | 62 zł |
| RED FACTION II | 44 zł |
| REPUBLIKA: REWOLUCJA | 118 zł |
| ROBIN HOOD: LEG.SH. | 19 zł |
| ROLLER COASTER WORLD | 19 zł |
| RUNAWAY READ ADV. | 67 zł |
| RZEŹNIK | 10 zł |
| S.W. JEDI ACADEMY | 144 zł |
| S.W.: JEDI KNIGHT 2 | 144 zł |
| SEA DOGS | 19 zł |
| SEARCH & RESCUE 4 | 19 zł |
| SETTLERS 4 | 54 zł |
| SIEGE OF AVALON | 45 zł |
| SIM CITY 3000 | 36 zł |
| SIM CITY 4 | 116 zł |
| SIM CITY 4: RUSH HOUR | 67 zł |
| SIMS MAKEING MAGIC | 67 zł |
| SKOKI NARCIARSKIE 2004 | 19 zł |
| SKRZATY | 10 zł |
| SPIDI | 10 zł |
| STAR WARS: GALAXIES | 169 zł |
| TAXI LONDON | 27 zł |
| TOON CAR | 19 zł |
| TRAINS & TRUCKS TYCOON | 36 zł |
| TRAINZ | 45 zł |
| TRON 2.0 | 84 zł |
| TROPICO 2 | 85 zł |
| TWIERDZA: KRZYZOWIEC | 67 zł |
| UFO: AFTERMATH | 84 zł |
| WARCRAFT III | 85 zł |
| WARCRAFT III: FROZ | 69 zł |
| WARRIOR KINGS | 19 zł |
| WILL ROCK | 45 zł |
| WKURZONY KRIS | 10 zł |
| WORLD WAR II: FRO. | 85 zł |
| WORMS 3D | 84 zł |
| WORMS ARMAGEDON | 19 zł |
| WYSPA 7 SKARBÓW | 19 zł |
| WYŚCIG KURCZAKÓW | 19 zł |

LORDS OF THE RINGS RETURN OF KING 134zł
PLANESCAPE TORMENT 19zł
FALLOUT TACTICS 19zł
NHL 2004 118zł
COUNTER COND.ZERO 84zł
WORMS ARMAGEDDON 19zł
COMMANDOS 3 118zł

POWYŻEJ PRZEDSTAWIONY CENNIK TO TYLKO CZĘŚĆ OFERTY PLAY. PEŁNA OFERTA NA WWW.PLAY.COM.PL OFERTA AKTUALNA NA DZIEN 1.1.2004

PREMIERA 10.2.2004 WWW.WG.PLAY.COM.PL — WANTED GUNS 19,90 zł
PREMIERA 19.1.2004 WWW.MA.PLAY.COM.PL — MASSIVE ASSAULT 19,90 zł
PREMIERA 2.2.2004 WWW.HM.PLAY.COM.PL — HORSE RACING MANAGER 19,90 zł
PREMIERA 16.2.2004 WWW.X2.PLAY.COM.PL — X2 THE THREAT 45zł
PREMIERA 28.2.2004 WWW.ROBIN.PLAY.COM.PL — ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN 45zł

Gra dostępna będzie w miesięczniku MAXGAME

## Pacific Warriors 2

Najnowsza strzelanina samolotowa. Akcja gry osadzona jest w czasach 2 wojny światowej na Oceanie Spokojnym. Gra stworzona na engine RANDERWARE ( GTA VICE CITY ) co zapewnia niesamowitą grywalność.

WWW.PW2.PLAY.COM.PL
W SKLEPACH I KIOSKACH OD 6.1.2004

5 PEŁNYCH WERSJI GIER PC W MAXGAME 1/2004
- PACIFIC WARRIORS 2
- AUTOSTRADA RACE
- SNOW WAVE
- SEARCH RESCUE 3
- RZEŹNIK

SZUKAJ W: KIOSKACH MAXGAME - OD 6.1.2004

MAX GAME 5 Pełnych wersji Gier PC 2CD www.MaxKids.pl 19,90 zł

## NASTĘPCA SILENTA NADCHODZI!

W POWIETRZU

TESSERACTION GAMES

## ENIGMA: RISING TIDE

YOU ARE IN COMMAND

PREMIERA 10.1.2004
WWW.ENIGMA.PLAY.COM.PL

NA WODZIE

POD WODĄ

Pokieruj statkiem lub łodzią podwodną podczas drugiej wojny światowej. Gra akcji zabarwiona symulacją w rzeczywistości 1936 roku.

45zł ENIGMA: RISING TIDE
POLSKA WERSJA

WWW.PLAY.COM.PL

TEL. (22) 832 54 30

SMS +48 604 100 500

## JUŻ W KIOSKACH

### GAMER 1/2004

Już wkrótce w kioskach w promocyjnej cenie! PEŁNE WERSJE GIER: AutostradaRace, Polowanie na Indyki 10 x DEMO : Trabi Racer ... 15 x RECENZJE i ZAPOWIEDZI

INFO NA WWW.MAXKIDS.PL

SZUKAJ W: KIOSKACH 4,90 ZŁ

### MAX KIDS 1/2004

już w kioskach. Pełna wersje gier komputerowych Bobble Bubble Nostalgie oraz Worlds of Billy 2 - dla dzieci za jedyne 4,90zł w Twoim **kiosku** .

Na płycie znajdziesz również grywalne dema gier : Wyścigi Kurczaków, Spidi Matematyk oraz wielu innych.

INFO NA WWW.MAXKIDS.PL

4,90 ZŁ SZUKAJ W: KIOSKACH

### KOMPUTER CD 3/2003

Już w kioskach. Pełne wersje: Night Race - nocne wyścigi samochodowe Słownik Ang-pol., Niem-pol Dema : Trabi Racer oraz inne! Oraz zapowiedzi i recenzje, sterowniki, drivery.

INFO NA WWW.KOMPUTERCD.PL

4,90 ZŁ SZUKAJ W: KIOSKACH

PRACA W PLAY.com.pl — Szczegóły o szukanych osobach do pracy w PLAY.com.pl znajdziesz na stronie www.PLAY.com.pl klikając na banner "PRACA W PLAY" lub na www.maxkids.pl/praca

TESCO — Gier i programów wydawnictwa PLAY.com.pl szukaj w dobrych sklepach i hipermarketach . W tym miesiącu zapraszamy na promocje do hipermarketów TESCO. Pełna oferta na www.playsoftware.pl

WWW.EJAY.pl — RADIOSTACJA PATRONEM MEDIALNYM SERII PROGRAMÓW MUZYCZNYCH EJAY radiostacja



# SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

**Marzyłeś kiedyś, żeby zasiąść za sterami X-Winga i wznieść się w przestworza w czasie II wojny światowej?**

**Secret Weapons Over Normandy** **4+**

Symulator zręcznościowy

* **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 850 MHz 256 MB RAM, 2.5 MB HDD
* cena 169.90
* **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox
* ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
* **Totally Games / LEM**
* www.lucasarts.com/products/normandy

\+ Wartka akcja, przyjemna rozgrywka, intuicyjne sterowanie

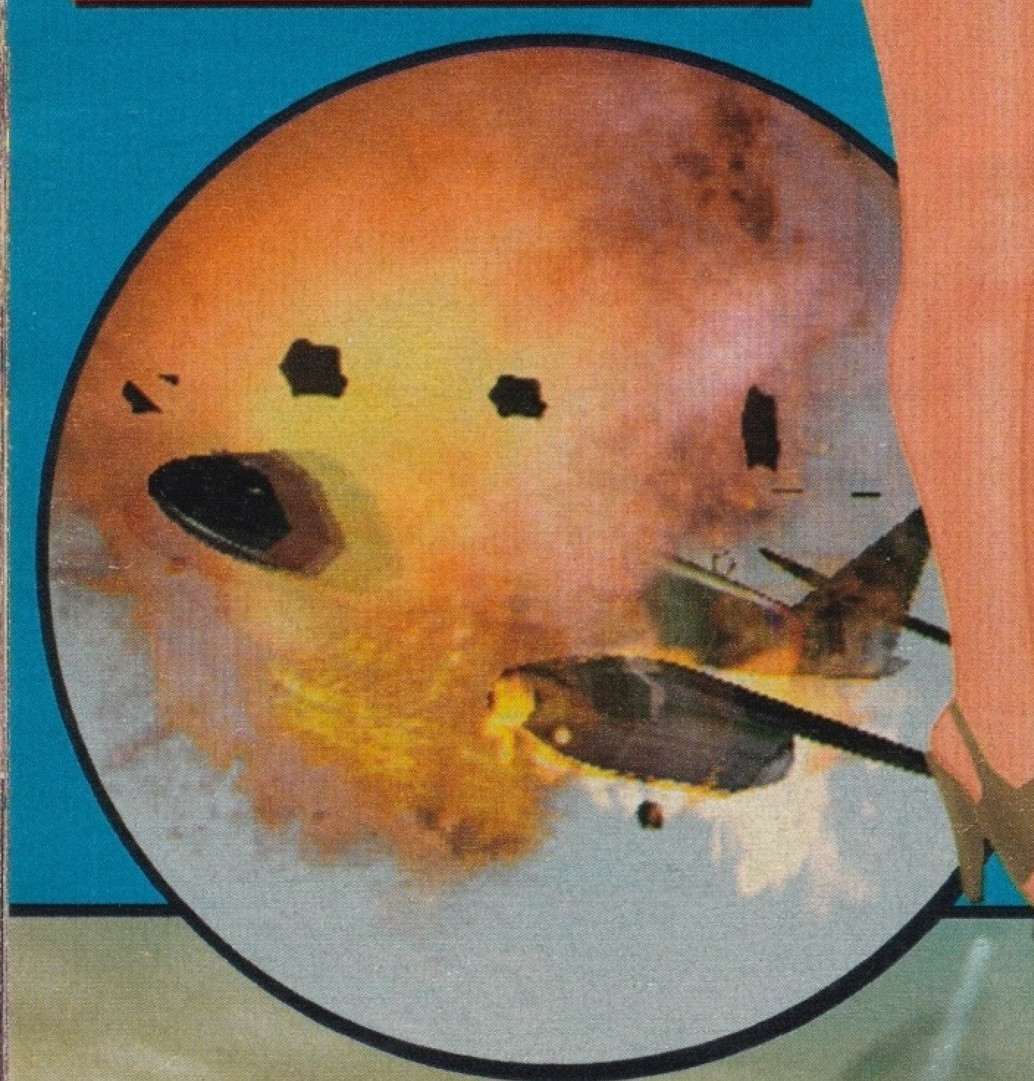
\- Zbyt łatwa, trochę za dużo bajerów

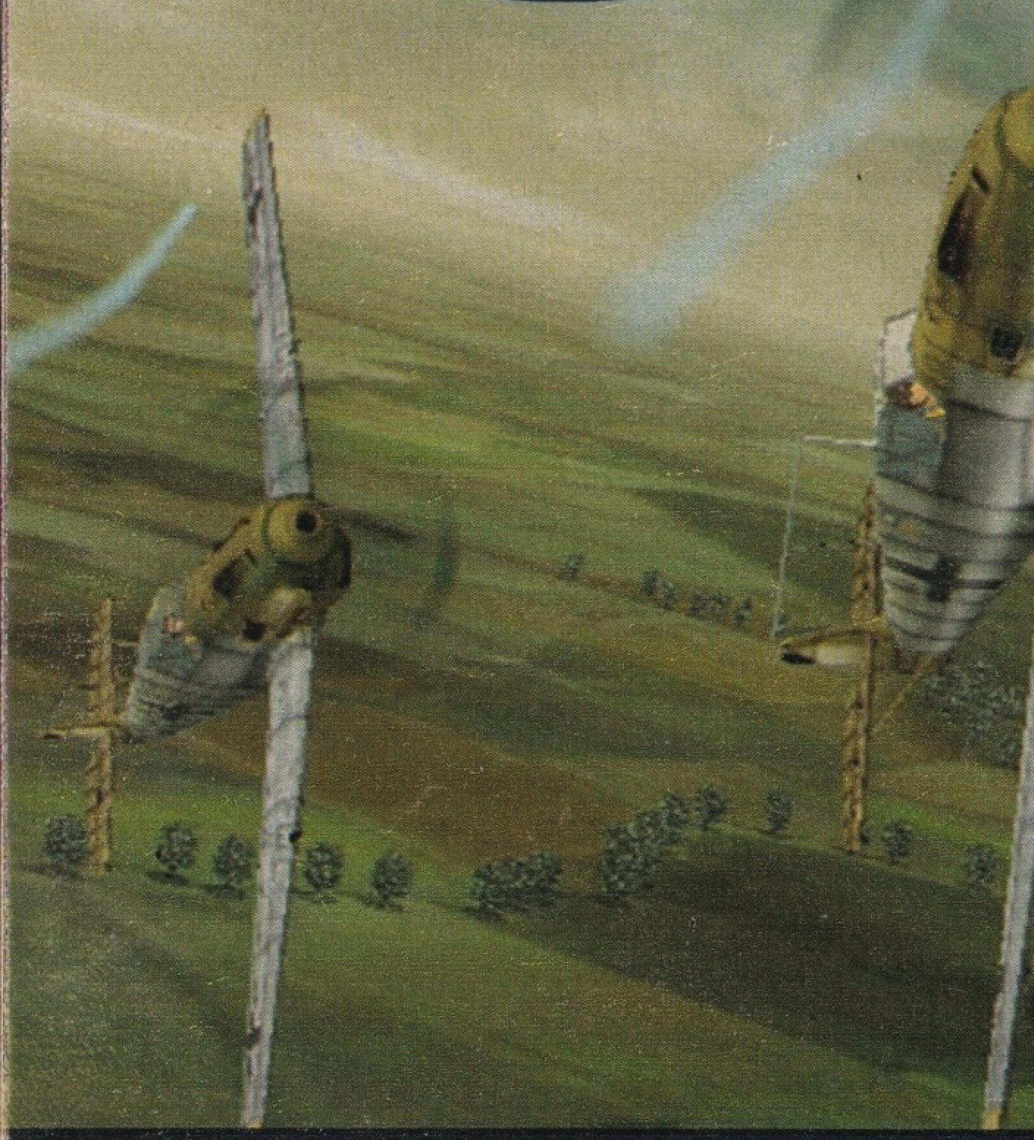
Grafika 4+ | Dźwięk 4+ | Frajda 5

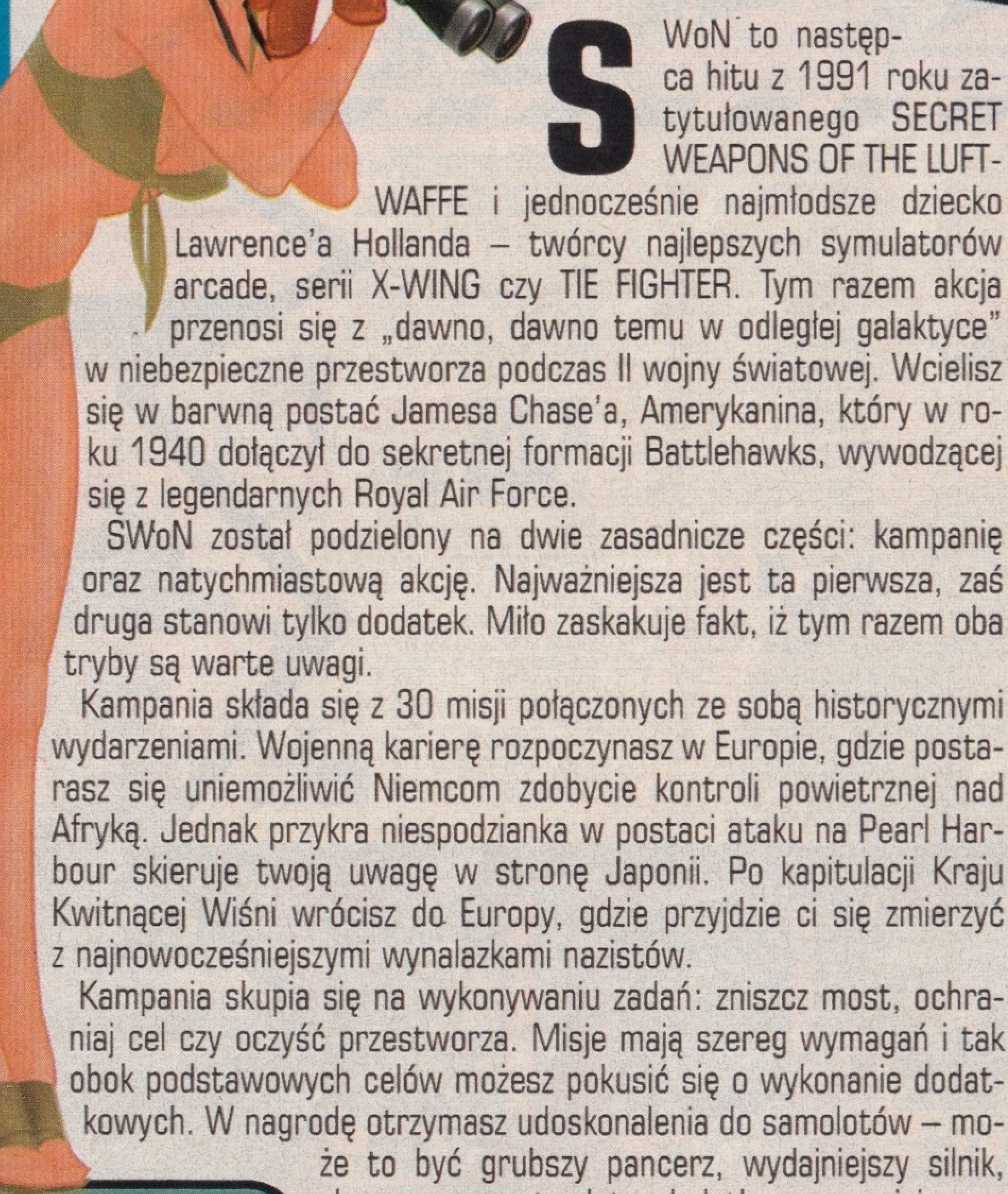
**Bardziej strzelanina niż symulator.** Udana, ale nie re-



Bardzo ładne modele samolotów to atut SWON







SWoN to następca hitu z 1991 roku zatytułowanego SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE i jednocześnie najmłodsze dziecko Lawrence'a Hollanda – twórcy najlepszych symulatorów arcade, serii X-WING czy TIE FIGHTER. Tym razem akcja przenosi się z „dawno, dawno temu w odległej galaktyce" w niebezpieczne przestworza podczas II wojny światowej. Wcielisz się w barwną postać Jamesa Chase'a, Amerykanina, który w roku 1940 dołączył do sekretnej formacji Battlehawks, wywodzącej się z legendarnych Royal Air Force.

SWoN został podzielony na dwie zasadnicze części: kampanię oraz natychmiastową akcję. Najważniejsza jest ta pierwsza, zaś druga stanowi tylko dodatek. Miło zaskakuje fakt, iż tym razem oba tryby są warte uwagi.

Kampania składa się z 30 misji połączonych ze sobą historycznymi wydarzeniami. Wojenną karierę rozpoczynasz w Europie, gdzie postarasz się uniemożliwić Niemcom zdobycie kontroli powietrznej nad Afryką. Jednak przykra niespodzianka w postaci ataku na Pearl Harbour skieruje twoją uwagę w stronę Japonii. Po kapitulacji Kraju Kwitnącej Wiśni wrócisz do Europy, gdzie przyjdzie ci się zmierzyć z najnowocześniejszymi wynalazkami nazistów.

Kampania skupia się na wykonywaniu zadań: zniszcz most, ochraniaj cel czy oczyść przestworza. Misje mają szereg wymagań i tak obok podstawowych celów możesz pokusić się o wykonanie dodatkowych. W nagrodę otrzymasz udoskonalenia do samolotów – może to być grubszy pancerz, wydajniejszy silnik, lepsze parametry lotu, dodatkowa amunicja, podwojona ilość bomb czy rakiet.

Natychmiastowa akcja to esencja walk powietrznych. Sam ustalasz ilość skrzydłowych, wrogich maszyn, inteligencję uczestników (poza swoją :) oraz usprawnienia techniczne. Dopiero tutaj możesz w pełni wykorzystać wszystkie odblokowane maszyny oraz dodatki. Ta część gry doskonale sprawdza się, kiedy masz mało czasu na zabawę, a jednocześnie duży apetyt na heroiczne wyczyny.

Autorom udało się niebywale sprawnie poprzeplatać fikcję z prawdziwymi wydarzeniami z II wojny. Czarno-białe filmy oraz zdjęcia pokazują, co w danej chwili dzieje się na świecie. W efekcie masz poczucie, iż bierzesz udział w czymś ważnym, że bez ciebie historia potoczyłaby się zupełnie inaczej.

Słowo „realistyczny" nie ma nic wspólnego ze SWoN. Owszem, gra jest oparta na faktach historycznych, jednak poza wybranymi wydarzeniami i samolotami niewiele ma wspólnego z przeszłością. Misje zostały zaprojektowane bardziej w celu pompowania dużych dawek adrenaliny niż przedstawienia warunków, w jakich toczyły się powietrzne batalie. Muszę przyznać, iż efekt został osiągnięty.

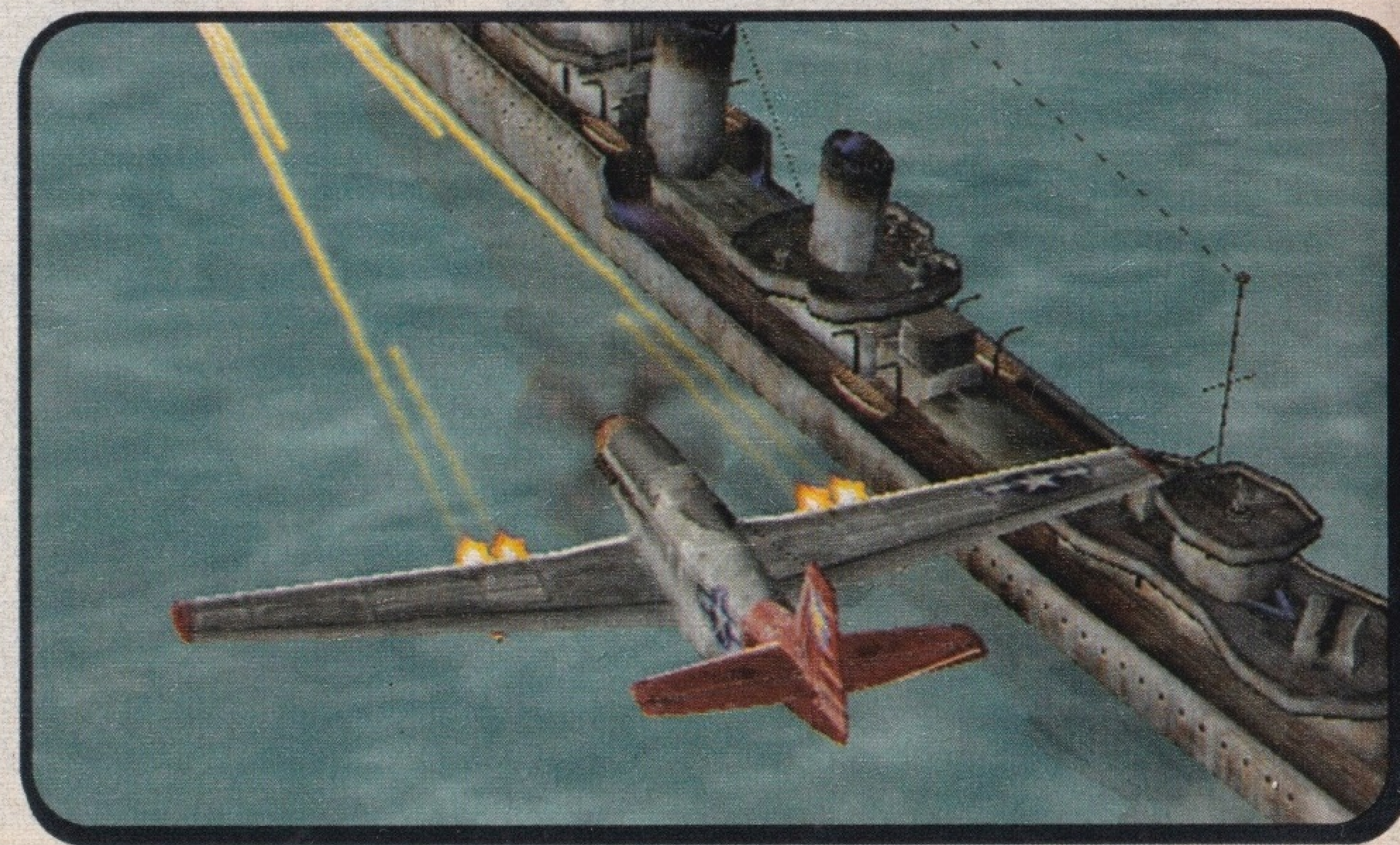
SWoN prezentuje 26 samolotów. Wszystkie maszyny mają swoje podłoże historyczne, jak chociażby Messerschmitt Me-163 „Komet", Focke Wulf Fw-190 A-1 czy Supermarine Spitfire Mk. V. Co prawda, niektóre z tych samolotów nigdy nie wyszły poza fazę wstępnych projektów. Chociażby Curtiss-Wright XP-55 Ascender i „Flying Pancake", który wygląda niczym UFO. Lista maszyn jest dość długa, jednak każda ma swój niepowtarzalny charakter – zarówno jeśli chodzi o wygląd, jak i parametry lotu. Na szczęście nie ma jednego doskonałego samolotu, który przewyższałby wszystkie pozostałe. Największą niespodzianką okazał się X-Wing oraz Tie Fighter. Tak! To nie żart! Po ukończeniu całej gry odblokowują się obie maszyny, gotowe do lotu. Luke Skywalker kontra Adolf Hitler :).

Obsługa SWoN jest wyjątkowo intuicyjna. Gra została zgodnie z zasadą: wyjmij z pudełka i zacznij się bawić. Ten zabieg z pewnością się udał, jednak ucierpiał na tym poziom trudności rozgrywki.

Autorzy odrobinę przesadzili, naśladując ostatnie trendy wśród gier akcji. W najgorętszych momentach bitew możesz spowolnić upływający czas... Niezbyt to pasuje do gry osadzonej w realiach II wś. Obok tego masz parę futurystycznych dodatków, jak śledzenie wybranego celu czy automatyczna ocena odległości podczas strzelania.

SWoN z pewnością nie jest grą rewolucyjną – nie wstrząśnie rynkiem, jak to miało miejsce w przypadku X-WINGA, jednak nie taki był zamysł autorów. Celem nadrzędnym miała być dobra zabawa i taki właśnie jest SWoN – zabawny.

tekst: Tomasz „Coval" Kowalski



# PRO EVOLUTION SOCCER 3

**Mało jest gier, które są w stanie przyciągnąć do komputera na dłużej**




Z kopa go, z kopa! A niech będzie i faul!

Takich zaś, którymi gracze interesują się od premiery aż do ukazania się następnej części (np. HOMM 1/2/3, MEDAL OF HONOR) jest jeszcze mniej. Ukryte w gąszczu przereklamowanego, niewartego twojej uwagi chłamu, są prawdziwą rzadkością.

Jedną z takich bezcennych perełek jest według mnie genialny symulator piłki nożnej PRO EVOLUTION SOCCER 3 japońskiej firmy Konami. Sugerująca trzecią odsłonę nazwa gry może zaskoczyć pecetowców, zupełnie niepamiętających poprzednich części... I słusznie. Dotychczas serią PES mogli cieszyć się wyłącznie posiadacze konsol wynalezionych na wyspach wschodniego Pacyfiku. Szczęśliwie czas konsolowego monopolu na niektóre pozycje nieubłaganie mija.

PES3 został wydany w Polsce przez CD Projekt. Jeżeli obce języki sprawiają ci kłopot, ucieszysz się na wieść, że instrukcja do gry została solidnie przetłumaczona na polski.

Niestety, konwersja kodu z PS2 nie wyszła programistom z Tokio najlepiej. Brak doświadczenia przekłada się na sporą liczbę wkurzających bugów, np. spowalnianie rozgrywania piłki kończące się „zwieszką" przy próbie przejścia na pulpit systemu operacyjnego czy regularne kłopoty z dźwiękiem. Dobrze, iż dzieje się tak tylko na części komputerów (zależy to od ich konfiguracji sprzętowej). W zaistniałej sytuacji cieszy fakt regularnego pojawiania się łatek, które z czasem powinny całkowicie wyeliminować podobne problemy.

Po odpaleniu gierki będziesz miał do wyboru wiele opcji prowadzenia rozgrywek, począwszy od tradycyjnego meczu towarzyskiego (kluby europejskie bądź zespoły narodowe), poprzez różnego rodzaju turnieje (puchar Europy, mistrzostwa świata), a skończywszy na roli menadżera jednego z 64 klubów europejskiej Ligi Mistrzów. Ostatni tryb przeznaczony jest raczej dla ekspertów serii PES, gdyż bez względu na przynależność klubową, pod twoją komendę oddany zostanie skład przeciętniaków niewiele mający wspólnego z rzeczywistym klubem. Przebicie się taką załogą na szczyty rankingów wymaga sporej wprawy i dużej zajadłości. Jednak warto się pomęczyć, bowiem zabawa jest przednia.

W związku z wykupieniem przez Electronic Arts licencji na oryginalne nazwy klubów i nazwiska zawodników, Konami zmuszone zostało do wykorzystania nazw zastępczych. Kwestię tę można rozwiązać na dwa sposoby: bądź edytując osobiście wszystkie dane, bądź ściągając z Sieci odpowiednią nakładkę, która po zainstalowaniu załatwi ten problem od ręki. Stron internetowych z taką nakładką jest bez liku, więc przeszkoda nie powinna być trudna do pokonania.

Graficznie PES3 prezentuje się niewiele gorzej od FIFA 2003 czyli rewelacyjnie. Cechą wynoszącą program na piedestał jest unikalny system odwzorowujący fizykę ruchu postaci oraz piłki. Żadna inna futbolowa gra komputerowa nie może się obecnie poszczycić tak dokładnym odzwierciedleniem rzeczywistości. Niewiele przesadzę pisząc, że podziwiany z perspektywy obserwatora mecz w małym stopniu odbiega od jakości transmisji spotkań pokazywanych za pośrednictwem telewizji. Oczywiście SI zachowuje się momentami bezsensownie, lecz czyni to na tyle rzadko, iż nie ma to wpływu na przebieg zawodów. Bezdyskusyjne mistrzostwo świata... z jeszcze jednym „ale".

Interfejs. Dopóki nie wybiegniesz na boisko, wszystko jest w porządku, ponieważ nigdzie nie musisz się spieszyć. Jednak na murawie panują odmienne reguły. Liczy się głównie błyskawiczny refleks połączony z zegarmistrzowską precyzją, a te w odpowiednich proporcjach zapewnia tylko użycie pada. To dodatkowy wydatek rzędu przynajmniej 120 złotych, jeżeli liczyć przejściówkę dla tradycyjnego pada konsolowego do PS2 (inne pady są do bani). Czyni to z PES3 drogą przyjemność (ale i tak wypada taniej niż zakup konsoli).

Jak wynika z mojego skromnego doświadczenia (a gram w serię PES od czasów PS One) najprzyjemniejszą częścią produkcji Konami jest rozgrywka wieloosobowa. Mimo że możesz grać wyłącznie twarzą w twarz z przeciwnikiem, to właśnie wtedy emocje sięgają zenitu, a czas umyka niczym bolid F1. Ani się obejrzysz, gdy przez okno zaczną wpadać pierwsze promienie wschodzącego słońca. Ostrzegam każdego o słabej woli – ta gra potrafi uzależnić jak narkotyk!

tekst: Paweł „CyberFish" Karaszewski

Takiej pozycji nie powstydziłaby się i Nike...

## PES 3

**5+**

Symulator piłki nożnej

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium 800 MHz, 128 MB RAM, GeForce 3 lub Radeon 9500
- cena 159.90
- **Gra na platformy:** PC, PS2
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Konami / CD Projekt**
- www.konami-europe.com/pes3/

+ Płynny ruch postaci, wierność boiskowym realiom

– Cena, błędy w kodzie gry, do pełni szczęścia potrzebny pad

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5+

Jeśli uważasz się za poważnego fana pecetowej piłki nożnej, to **PES 3 po prostu musisz mieć!**

# Poczuj się jak w bolidzie!!!

# COMPRESSOR SUPREME

## Najlepsza kierownica - trzy w jednym
## Kompatybilna z PlayStation/PLayStation 2/PC USB



**Już w sprzedaży!**

**Converter PSX/PS2 to PC USB**

*Dzięki niemu staje się możliwe podłączenie do komputera PC kierownic i PAD-ów z PSX i PS2; przenosi wibracje, Force Feedback oraz impulsy ze wszelkich przycisków i manetek.*







- kąt obrotu 180 stopni
- kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
- w pełni programowalne przyciski
- programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny
- programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows™
- nowoczesne, lepsze technologie i materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- wyważona i stylowa kolorystyka - dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
- wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
- podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami - tego nie ma konkurencja!!!







**Nie daj się nabrać na podróbki.**

**Kup oryginał w dobrej cenie!!!**



Sprzedaż wysyłkowa „Hawk”
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl







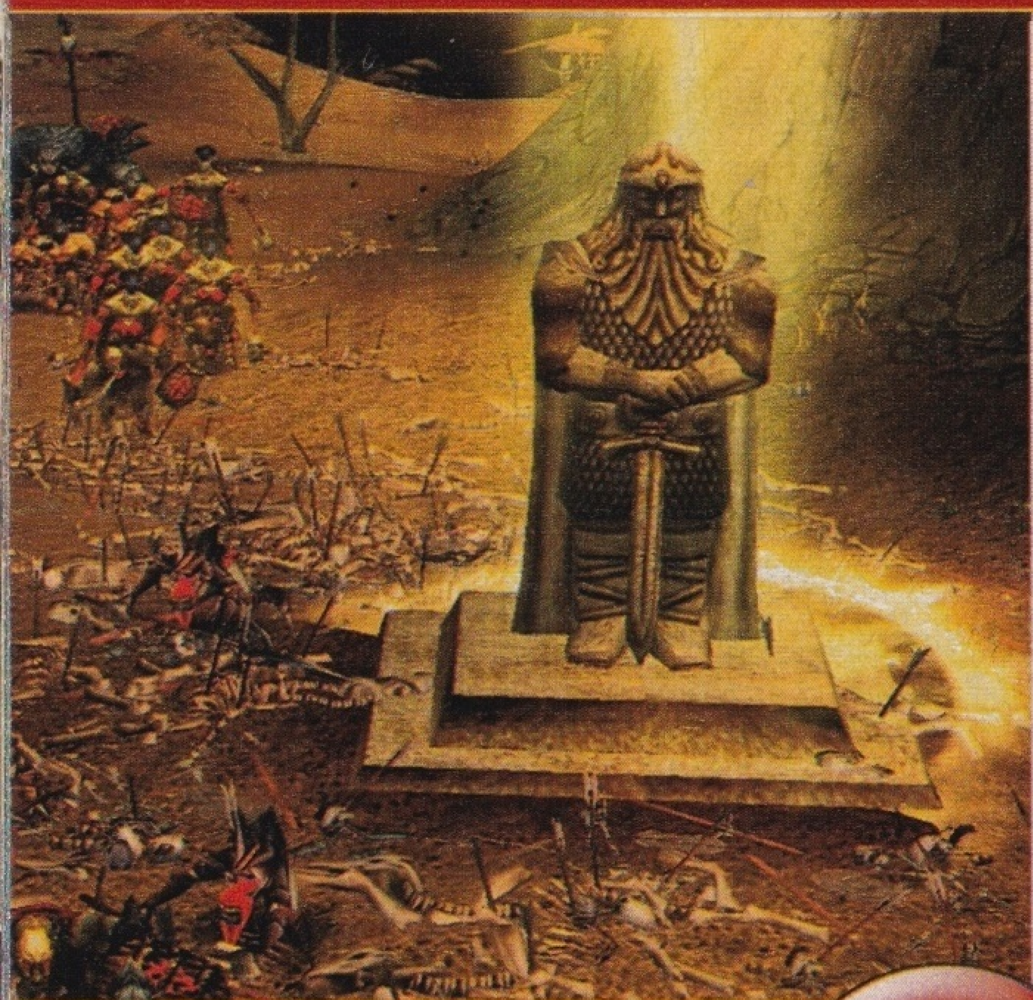
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl






Tryb wieloosobowy obejmuje pięć typów gier: pożoga (zniszcz wszystkie budynki przeciwnika), przetrwanie (jednostki i budynki przeciwnika muszą zostać zniszczone), głód (jak poprzednio, ale bez gromadzenia zasobów), kontrola (opanowanie miejsc mocy) i wreszcie katapulta (bronisz gigantycznej katapulty, podczas gdy inni gracze starają się przejąć nad nią kontrolę).

***Balrog odłożył książkę na półkę. Sięgnął w głąb pamięci, by opowiedzieć zebranym, jak to było naprawdę na moście Khazad-Dum...***



Stworzenie przebojowej gry na podstawie „Władcy Pierścieni" J.R.R. Tolkiena to wielkie wyzwanie nawet dla rozchwytywanych wirtuozów rozrywki komputerowej. Próba trudna, z serii porywania się z motyką na słońce. Wielu stara się zdobyć szczyt K2 w Himalajach, ale raptem garstce się to udaje. Mistrzowie w danej konkurencji wchodzą do annałów historii honorowym wejściem głównym, a pozostali uczestnicy są wpisywani na długą listę oczekujących.

Czy strategia czasu rzeczywistego WŁADCA PIERŚCIENI: WOJNA O PIERŚCIEŃ to zwycięstwo czy porażka? To zależy od przysłowiowego punktu siedzenia. Czy jesteś zagorzałym zwolennikiem, wręcz fanatykiem prozy angielskiego pisarza, czy raczej pozbawionym zainteresowania legendami Śródziemia erteesowym pasjonatem? W zależności od odpowiedzi na to pytanie twoje odczucia związane z grą będą zupełnie różne.

Jeśli posługiwać się tolkienowskim kalendarzem stworzonym na potrzeby Śródziemia, to akcja WP: WoP została osadzona w Trzeciej Erze tamtejszego czasu. Jednak wydarzenia w grze przypadają nie tylko na sam czas trwania Wojny o Pierścień. Wzbogacono je o szereg mniej lub bardziej istotnych dla przebiegu konfliktu epizodów, mających miejsce zarówno przed, jak i po nim.

Przedstawione w grze zdarzenia podzielono na kampanie „dobrej" oraz „złej" strony. Będziesz miał więc okazję poznać losy poszczególnych członków Drużyny Pierścienia przed spotkaniem w Rivendell. Dowiesz się, dlaczego Boromir, Legolas i Gimli wyruszyli szukać rady u ojca Arweny – Elronda. Weźmiesz udział w licznych potyczkach i bitwach, tych znanych (jak Helmowy Jar) i tych zapomnianych (jak Cirith Ungol). Poznasz też smak krwi Wolnych Ludów, wcielając się w co słynniejszych dowódców armii ciemności. Na początek jako Król Nazguli poprowadzisz okrutne goblińskie zastępy do szturmu na Dol Guldur – dawną siedzibę Saurona, której strzegą wstrętne leśne elfy. Innym razem wraz z mistrzem Gandalfa Szarego – czarnoksiężnikiem Sarumanem Białym – przyczynisz się do stworzenia unikalnej odmiany walecznych orkowych wojowników, zwanych Uruk-hai. Na pewno jednak przelejesz morze kolorowej krwi mieszkańców Śródziemia. Zadecydowałeś, po czyjej stoisz stronie i czy jesteś w stanie podołać wyzwaniu?

Team Liquid Entertainment, twórcy WŁADCY PIERŚCIENI: WOJNY O PIERŚCIEŃ, skorzystali przy realizacji tego projektu z odkurzonego oraz poprawionego silnika jednej ze swoich wcześniejszych produkcji, zatytułowanej BATTLE REALMS. Aby gra miała specyficzny, tolkienowski klimat, za kwestie grafiki odpowiadali w większości ludzie, którzy na co dzień są oddanymi fanami Trylogii. Dzięki temu efekt jest naprawdę wspaniały. Z przyjemnością patrzy się zarówno na tętniące życiem starożytne elfickie puszcze oraz legendarne miasta Wolnych Ludów, jak i na osiedla oraz pustkowia skażone rękami poddanych Saurona. Świetnie oddano też wygląd budowli oraz flory.

Czytając książkę bądź oglądając film prawie zawsze towarzyszyło mi poczucie niespotykanego epickiego rozmachu opowieści. Niestety, czegoś takiego brakuje w WOJNIE O PIERŚCIEŃ. Po części jest to wina obranej przez producenta formy rozgrywki. RTS'y dobre są do przybliżania konfliktów w wymiarze mikro. Gdy jednak przychodzi do wielkich batalii, bardziej przemawia do nas skala działań dostępna w serii TOTAL WAR. W filmie Petera Jacksona najlepiej widać to w scenach, gdy Saruman przed walką o Helmowy Jar przebiegle manipuluje umysłami prymitywnych orków czy dzikich ludzi. Takich sy-



W rzeczce woda za zimna na kąpiel?

**LotR: War of the Ring**
RTS

**4+**

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
- **Gra na platformy:** PC
  - ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Vivendi-Universal / Cenega Poland**
- www.warofthering.com

cena 139.90

\+ Piękne, pełne dynamiki mapy, doskonała muzyka, solidna SI

– Bardzo wysokie wymagania sprzętowe, przeciętna lokalizacja...

Grafika 4+ | Dźwięk 4+ | Frajda 4+

Nie jest najgorzej, ale fani Tolkiena raczej nie wpadną w zachwyt. **Mimo to, dostaliśmy kolejny RTS jak się patrzy**



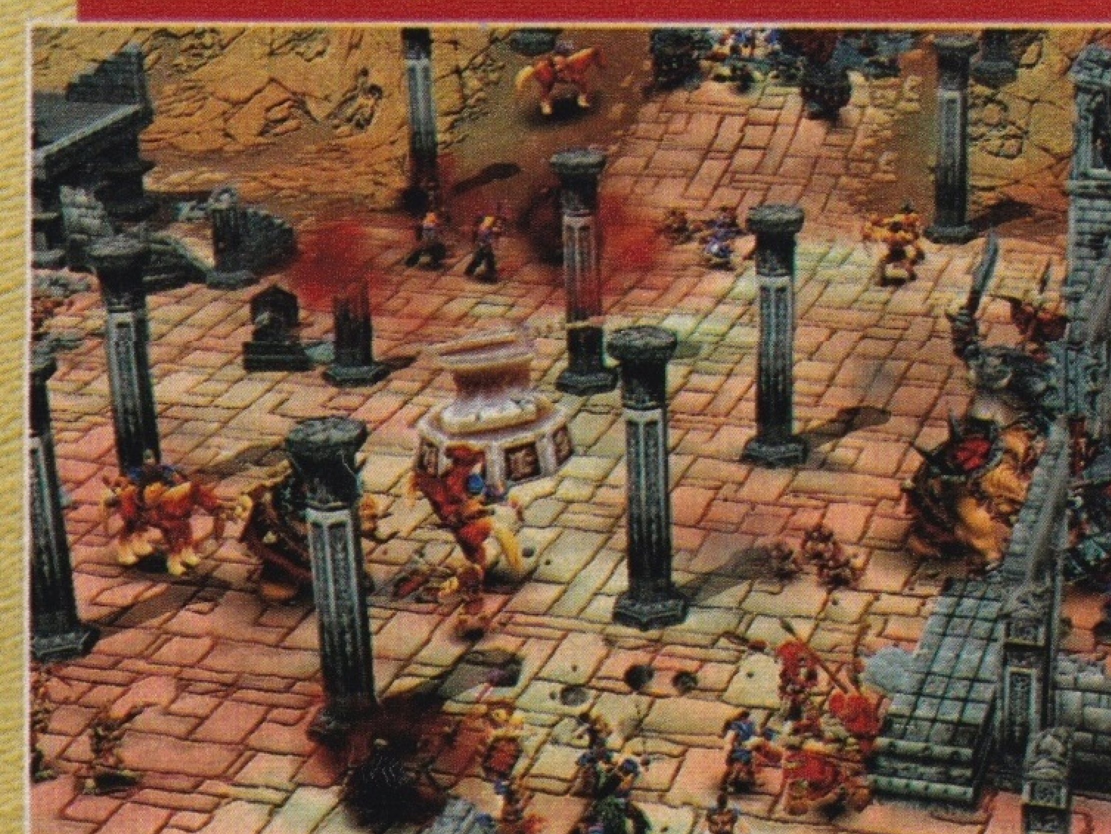





Lekcja druga: wróżenie z fusów i szklanej kuli...




Kraina mlekiem i miodem płynąca – w nowym wydaniu



tuacji brakuje w grze. Ten zły stan rzeczy pogarsza fakt wykorzystania komiksowej konwencji, jeśli chodzi o wygląd postaci. Nie służy to także budowaniu specyficznego klimatu panującego w Śródziemiu. Podobnie prezentuje się sprawa lokalizacji wypowiedzi niektórych bohaterów. Zauważyłem też drobną wpadkę z brakiem lokalizacji w objaśnieniach do upgrade'ów. Jednak najgorzej wypada tłumaczenie napisu na Jedynym Pierścieniu we wprowadzeniu (intro). Zostało ono totalnie skaszanione. Jak można coś takiego zawalić, mając na podorędziu rewelacyjne tłumaczenia (chociażby filmowe)?

Przeciwwagą dla średniej lokalizacji jest całkiem przyjemna muzyka klasyczna. Może oprócz ekranu startowego gry, gdzie wydobywające się dźwięki momentami cofają możliwości sprzętowe oferowane przez Sound Storma o przynajmniej jedną epokę.

Czas na porcję informacji o systemie bitewnym. W porównaniu do innych RTS'ów, WP: WoP niewiele wnosi do tego liczącego około dekady gatunku. Powiem więcej – WoP należy nawet do gatunku RTS'ów zdecydowanie prostszych w obsłudze niż np. bardzo zaawansowany taktycznie WARCRAFT III. W standardowych misjach tradycyjnie będziesz potrzebował zasobów (dla odmiany wody i rudy żelaza), żeby móc produkować jednostki oraz wznosić budowle. Liczba oddziałów, które możesz jednocześnie wykarmić, została ograniczona do 100 jednostek żywnościowych (np. utrzymanie orkowego łucznika kosztuje 2, czyli możesz maksymalnie wyprodukować ich 50). Mniejszy nacisk położono też na koncepcje mikrozarządzania oraz stosowania formacji.

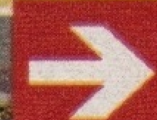
Za to pewną nowością jest wprowadzenie Punktów Losu. Wcześniej podobny pomysł wykorzystano już w BATTLE REALMS (nazywało się to Ying i Yang) i stamtąd przeniesiono go do WoP. Punkty Losu zdobywa się po zwycięskich potyczkach. Następnie można je przeznaczać na aktywację umiejętności bohaterów, rzucanie zaklęć lub przywoływanie potężnych stworów, takich jak piekielny Balrog czy starożytny Ent (warto przyjrzeć się Balrogowi, gdyż jego wygląd to kolejny, obok pięknych map, prawdziwy pokaz kunsztu grafików z Liquid Entertainment).

Interfejs jest bardzo czytelny oraz łatwy w obsłudze, w zasadzie intuicyjny. Można go bez problemu przyswoić nie korzystając z instrukcji. Nie wiem tylko, dlaczego standardowo zamieniono funkcjami prawy przycisk myszy z lewym. Dobrze, iż można to odwrócić w odpowiednim menu.

SI trzyma całkiem przyzwoity poziom, pod warunkiem, że wybijesz wszystkie wrogie oddziały do nogi. Jeżeli zdarzy się sytuacja, że część jednostek przeciwnika zaczyna uciekać – uważaj! Twoje jednostki pobiegną za tymi tchórzami aż do ich obozowiska, co może cię drogo kosztować. Co do systemu odnajdowania najkrótszej ścieżki do wskazanego punktu, to działa bez zarzutu. Posiłki przybywały zgodnie z rozkładem, bez głupich wpadek i bezsensownego błądzenia.

Osoby, które wcześniej nie miały styczności ze strategiami czasu rzeczywistego, powinny czuć się zadowolone z gry firmy Liquid Entertainment. Za to nałogowi erteesowcy znajdą tu raczej niewiele nowego. Natomiast fani Trylogii będą mogli poszerzyć swoją wiedzę o nowe, nigdzie wcześniej nieopisywane epizody, których nie znajdziesz ani we „Władcy Pierścieni", ani w „Silmarilionie".

tekst: Paweł „CyberFish" Karaszewski

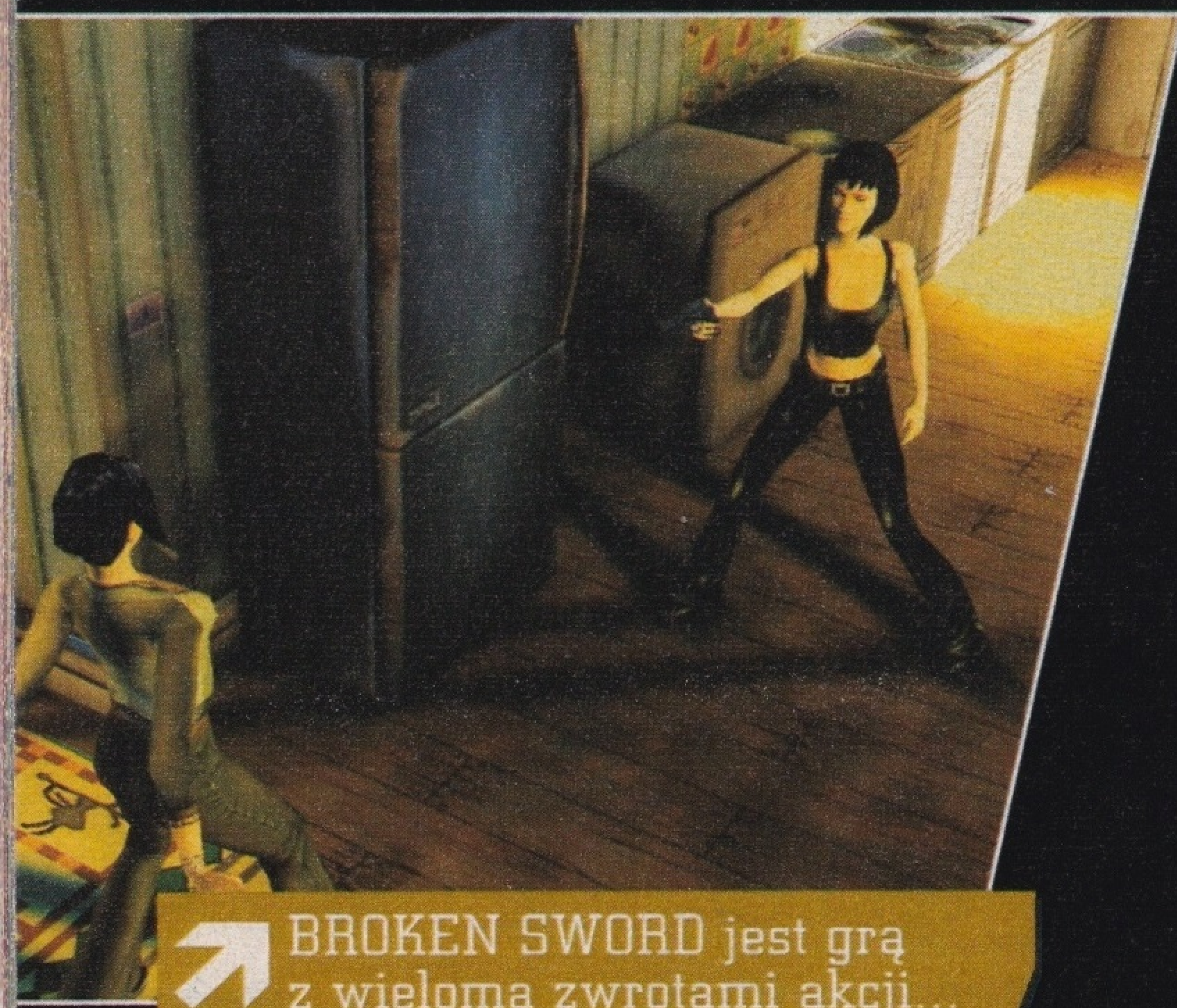

A taki koń na przykład boi się ogra?



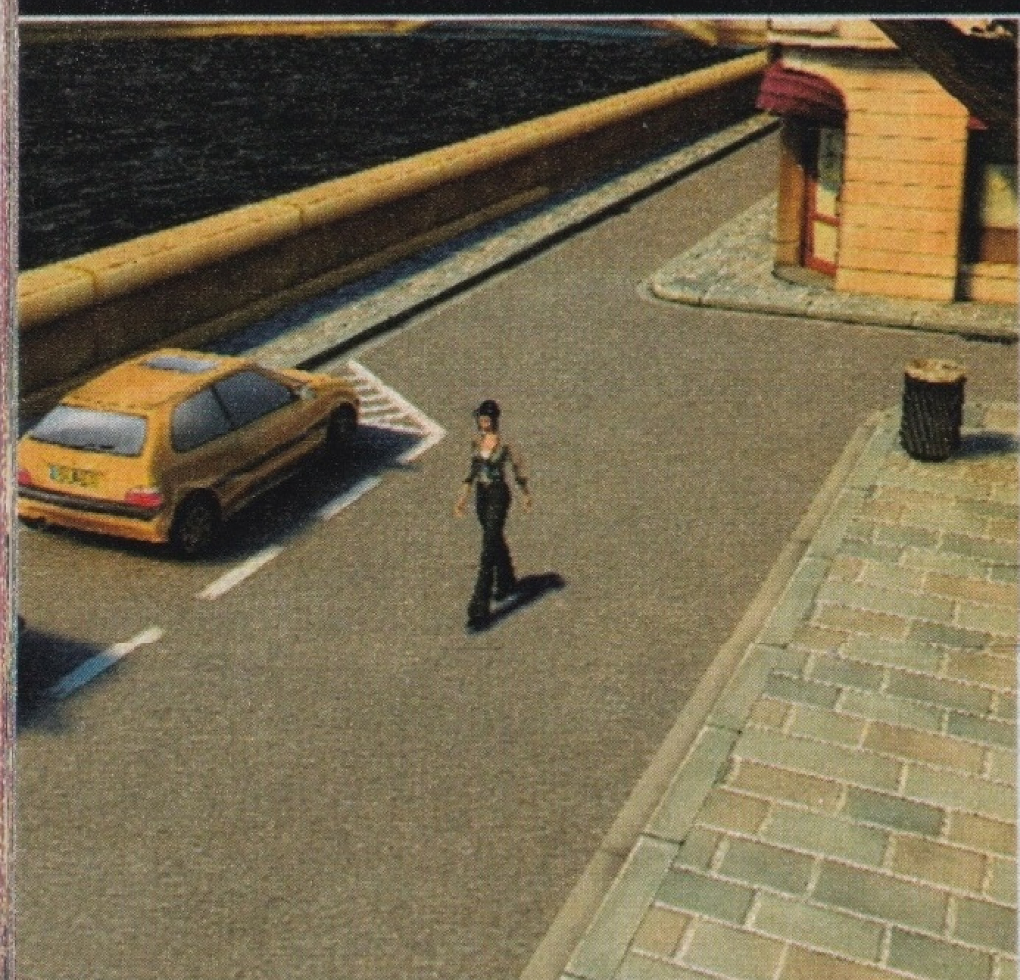



I oto finałowy pojedynek Balroga oraz Enta. Kto wygra? Czy siła płomieni pokona stare próchno, czy może zwycięży zgrzybiała mądrość i spryt? Chyba jednak emeryci rządzą...

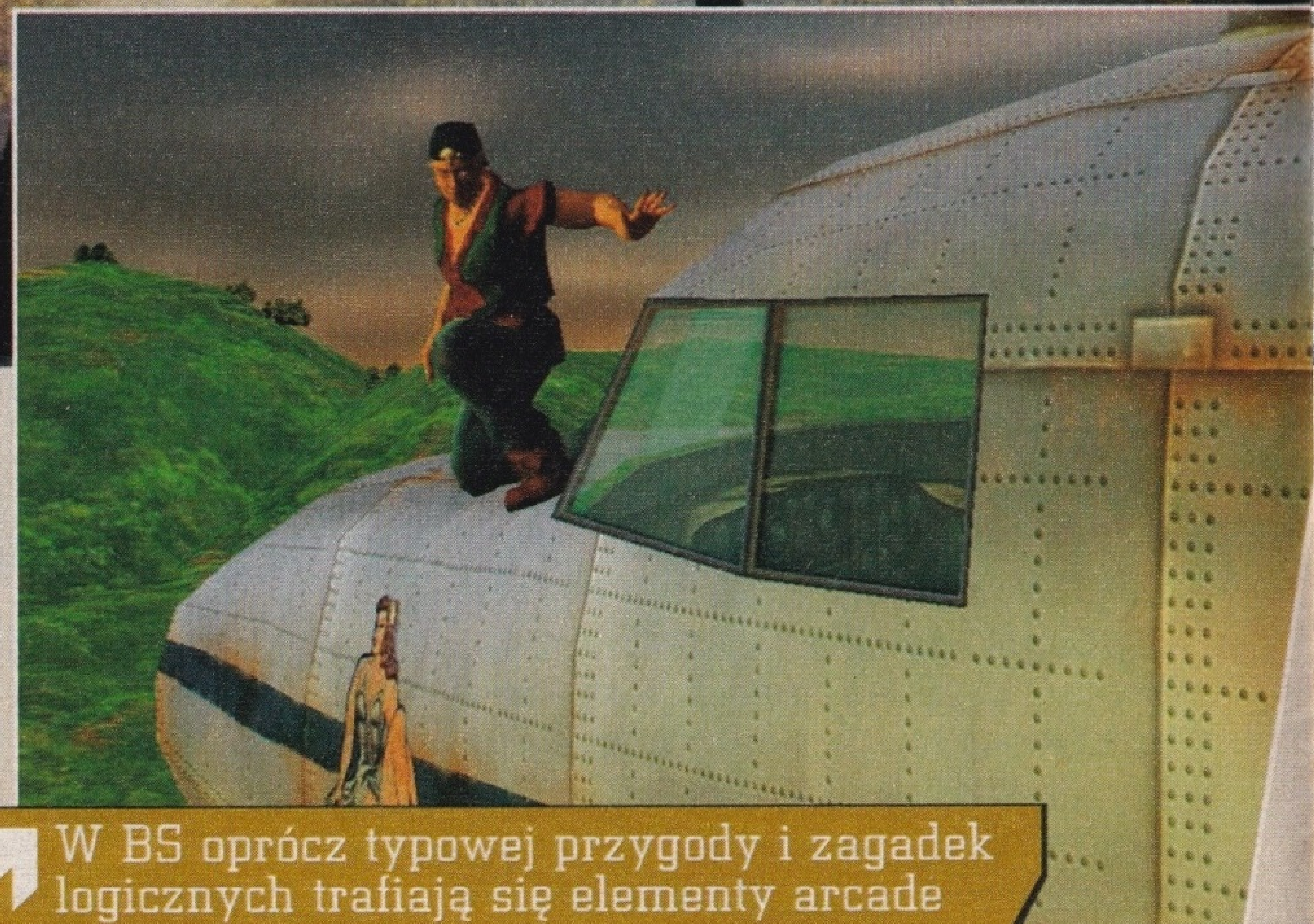
# BROKEN SWORD
## THE SLEEPING DRAGON



BROKEN SWORD jest grą z wieloma zwrotami akcji...







W BS oprócz typowej przygody i zagadek logicznych trafiają się elementy arcade

**Francuzka dziennikarka oraz amerykański prawnik na tropie morderstw i tajemnic...**

Wierzyć mi się nie chciało, że BROKEN SWORD: THE SHADOW OF TEMPLARS i BROKEN SWORD: THE SMOKING MIRROR mają już, odpowiednio, 7 oraz 6 lat. Dla gier komputerowych to cała epoka, ale ja oba programy pamiętam całkiem nieźle. Ponieważ również całkiem nieźle je wspominam, więc ze sporymi nadziejami czekałem na makabrycznie opóźnioną trzecią część przygód Georga Stobbarda i Nico Collard.

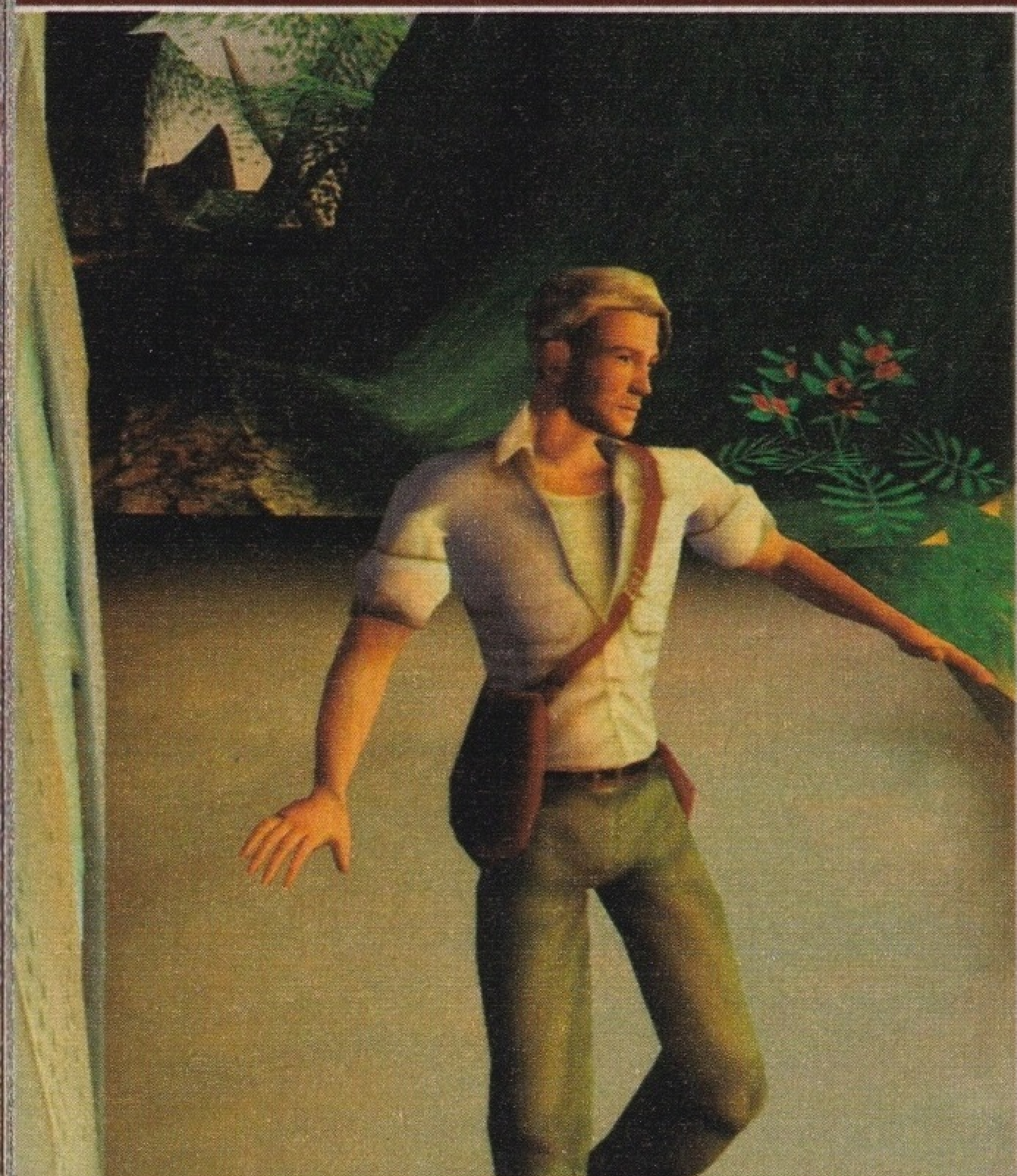
Tym razem akcja gry rozpoczyna się równolegle w Kongo (gdzie prawnik George Stobbard przybywa do klienta, szybko okazującego się byłym klientem) oraz w Paryżu (gdzie Nico w czasie dziennikarskiego śledztwa spotyka hakera, szybko okazującego się byłym hakerem). Wychodzi na jaw, że oba morderstwa są jakoś połączone, a próba rozwiązania skomplikowanej intrygi poprowadzi bohaterów przez kilka europejskich miast, a nawet pozwoli im dotrzeć do Egiptu. Nico oraz George poznają wiele niesamowitych postaci i odkryją istnienie tajnych stowarzyszeń, starających się z ukrycia sterować światem (ha, kłania się teoria spisku!).

Tak jak w poprzednich częściach gry, w THE SLEEPING DRAGON ogromne znaczenie mają kontakty z napotykanymi osobami. To na zajadłej konwersacji i „wyciąganiu" cennych informacji od rozmówców w dużej mierze opiera się przygoda. Ale nie tylko. Autorzy zdecydowali się wprowadzić do programu pewne elementy rodem z gier zręcznościowych oraz gier logicznych. W tym pierwszym wypadku nagle może się okazać, że oprócz inteligencji potrzebny jest refleks i że pewne czynności, takie jak skok lub wspinanie się, należy wykonać bardzo szybko. Od razu jednak mówię, że nie jest to tak trudne oraz frustrujące jak w niektórych przygodach Lary Croft. Podobnie jak w znanych już grach z serii bohaterowie mogą zginąć w czasie trwania zadania. Jednak w tym wypadku program automatycznie odsyła na początek danej sekwencji zdarzeń i można swych sił spróbować jeszcze raz.

Niestety, autorzy mocno przeholowali z tworzeniem logicznych zagadek przypominających SOKOBANA. Pamiętacie, cóż to takiego SOKOBAN? Otóż w tej grze kierowało się pewnym panopkiem, przesuwającym z miejsca na miejsce ogromne skrzynie, zawalające magazyn. W BS jest to samo. Musisz tworzyć całe skomplikowane konstrukcje, aby wdrapać się w określone miejsce. Jako jeden czy drugi przerywnik – OK, ale ile można? W pewnym momencie ciągłe ustawianie/przesuwanie pudeł staje się nieznośnie nudne.

Drugą wadą, i to zdecydowanie poważniejszą, jest mocno niedopracowany interfejs. Przede wszystkim BS jest grą, w której nie uży-

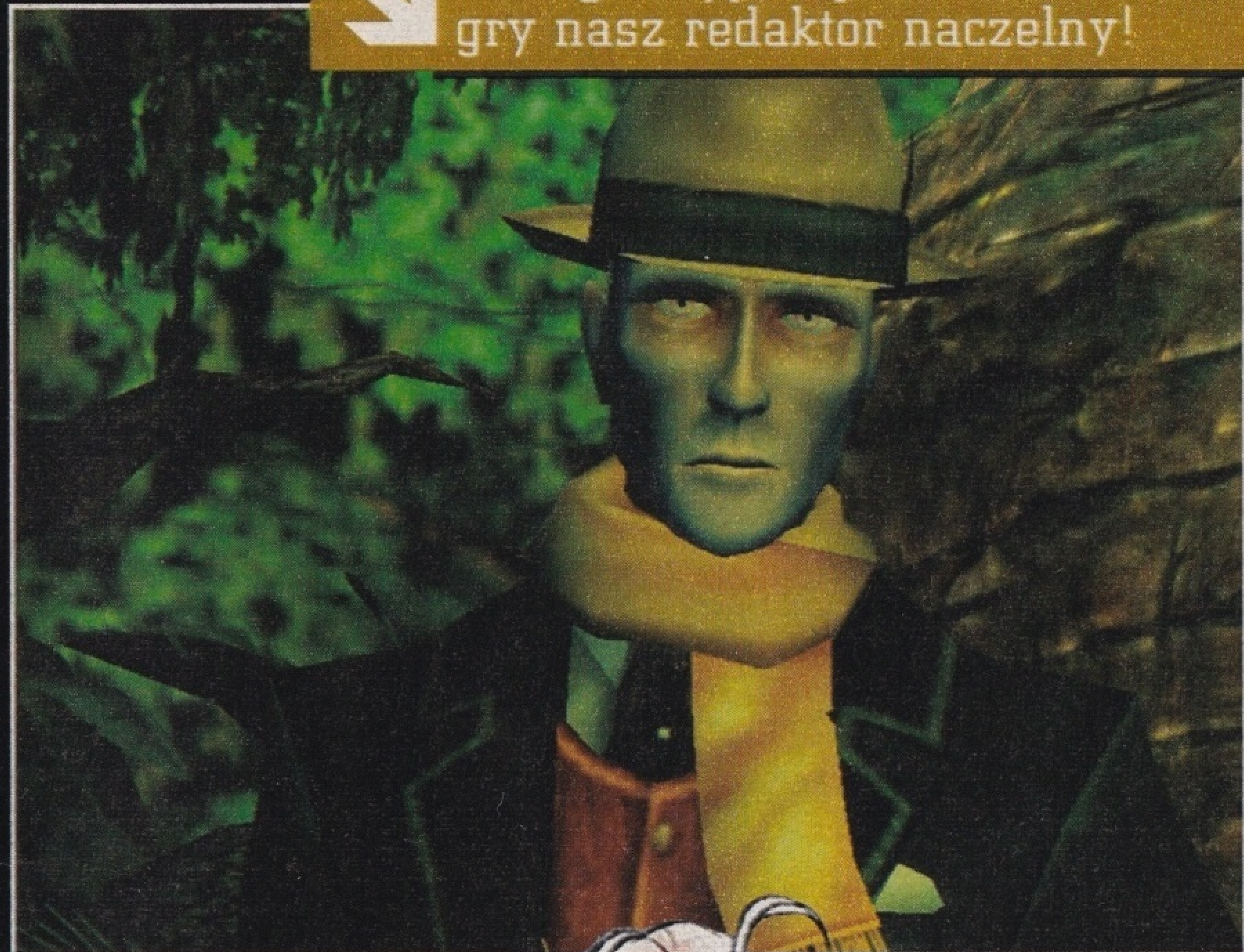
tekst: Jacek „Randall" Piekara



Bohaterowie BS zwiedzą pół świata, by rozwikłać zagadki śledztwa



Do tego zdjęcia pozował autorom gry nasz redaktor naczelny!

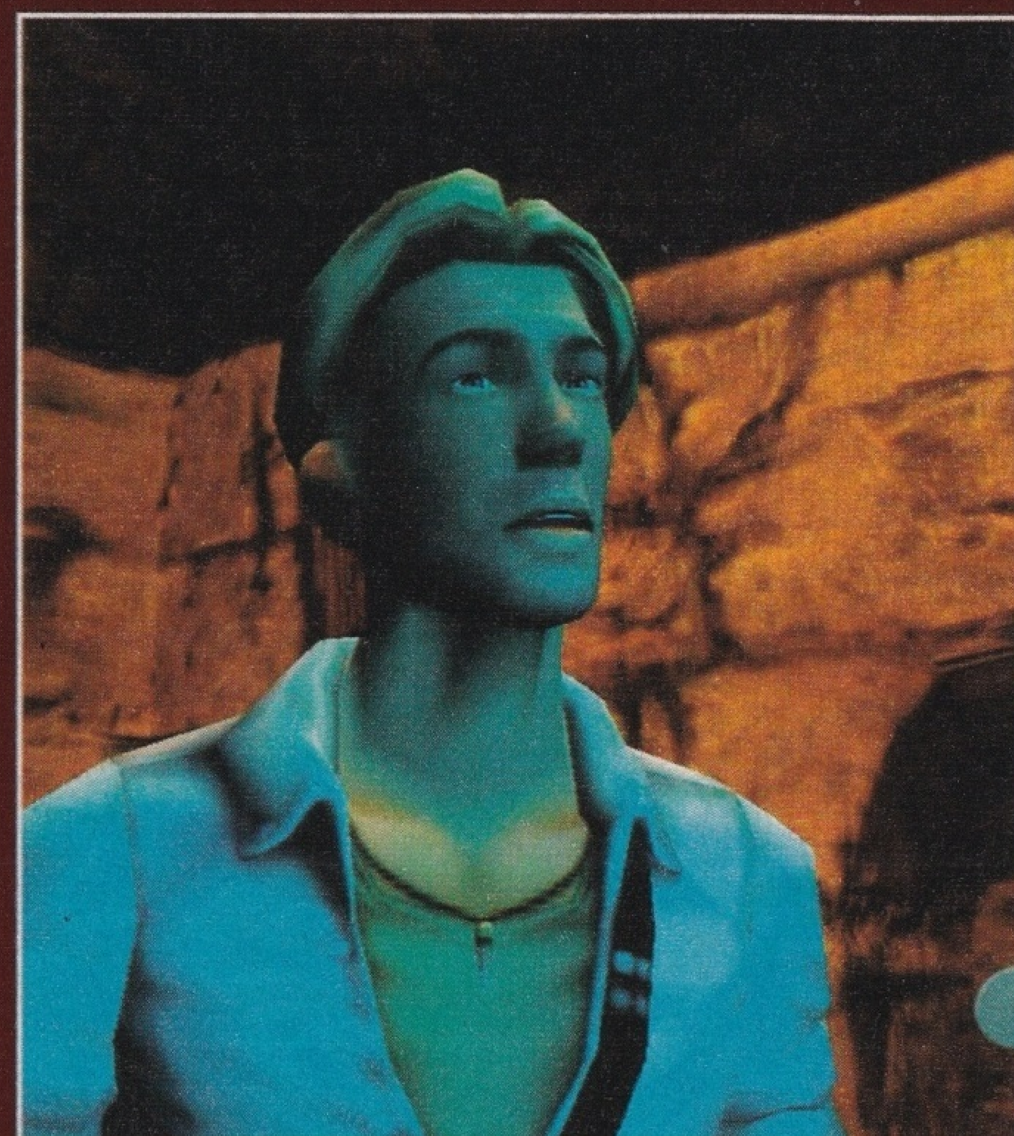


wasz myszki (a gdzie zasada point&click?), a wszystkie komendy wydajesz z klawiatury. Co gorsza, w związku ze zmianami kąta kamery zmienia się również znaczenie klawiszy. To znaczy, że kursor LEWO okaże się nagle prowadzić w PRAWO, a potem znowu wróci do dawnej funkcji. Przynajmniej na początku jest to cholernie frustrujące i zamiast zastanawiać się nad fabułą oraz losami postaci zaczynasz myśleć, co robić, by nie kręcić się w kółko lub iść w pożądanym kierunku. Za każdym razem, kiedy zbliżasz się do któregoś z ważnych miejsc, wyświetla się dodatkowa ikona z opcjami. I tak na przykład telefon możesz obejrzeć, zadzwonić z niego czy odsłuchać sekretarkę, a pudło możesz popchnąć, pociągnąć albo się na nie wdrapać. Niestety, również korzystanie z tych opcji jest możliwe tylko za pomocą klawiatury.

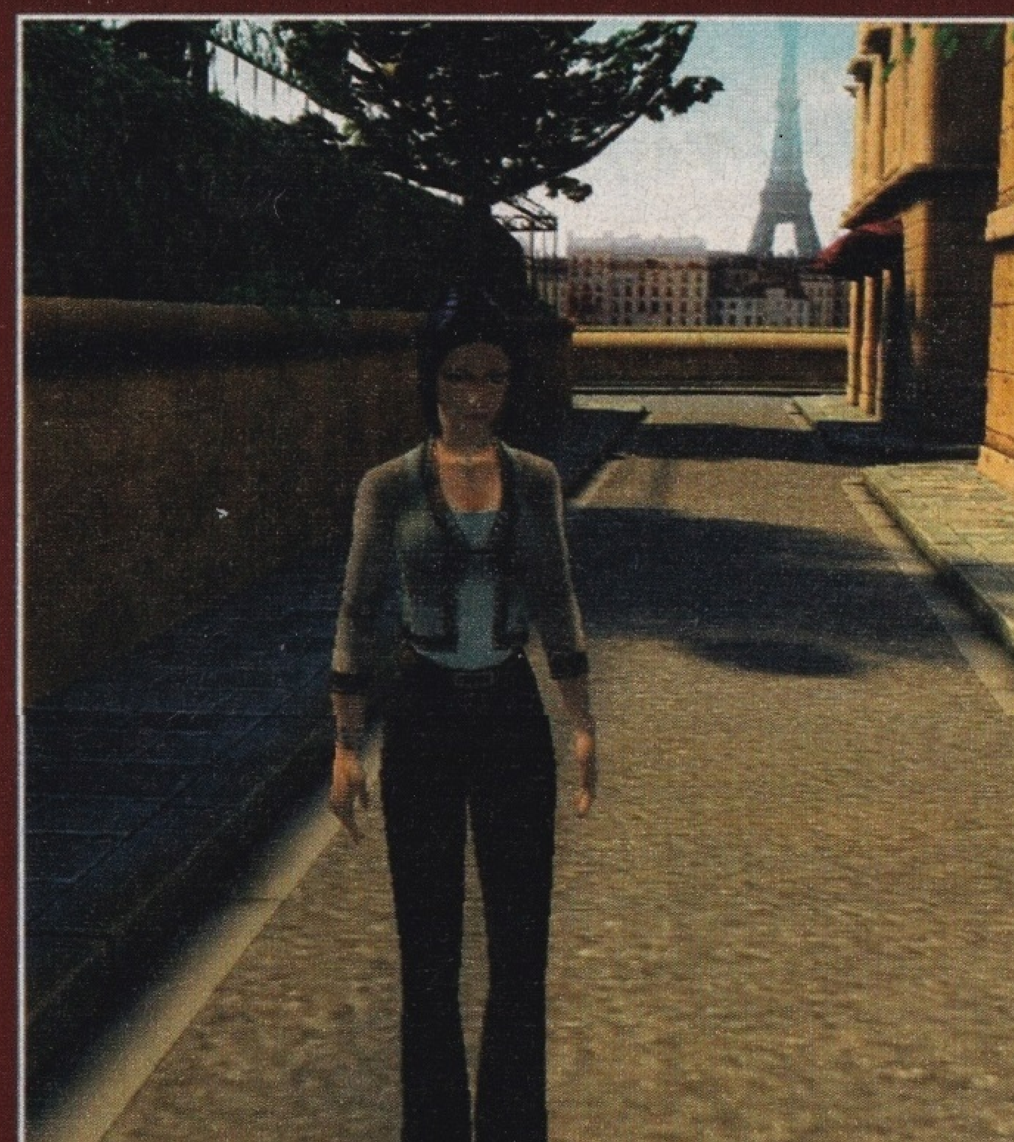
Trzecia niedogodność to brak możliwości przerwania pewnych zaprogramowanych sekwencji. Jeśli na przykład popełniłeś błąd używając jakiegoś przedmiotu, to nie możesz „przewinąć" akcji, tylko musisz po raz kolejny wysłuchać komentarza albo nawet zobaczyć towarzyszącą mu animację. Zupełnie niepotrzebnie wstrzymuje to tylko bieg akcji.

Ciekawe, że większość zachodnich recenzentów konsekwentnie wymienia właśnie te wady gry. No cóż, jak setka ludzi twierdzi, że masz ogon, warto, byś się przyjrzał własnemu tyłkowi. Ciekawe więc, dlaczego chłopcy z Revolution nie zrobili zaawansowanych beta-testów, tylko wpuścili na rynek projekt obarczony nieprzyjemnymi wadami. Od razu powiem, że nie są to wady, które całkowicie zabijają przyjemność zabawy, gdyż gra ma wiele istotnych zalet. Przede wszystkim intryga, scenariusz, dialogi. To zawsze była silna strona gier firmy Revolution. Wyraziste postacie, nieprzewidywalny bieg zdarzeń, zabawne lub tragiczne perypetie. W intrydze THE SLEEPING DRAGON uczestniczy się tak, jakby człowiek nagle trafił na karty naprawdę interesującego kryminału. Jego atrakcyjność dodatkowo podnosi fakt, że podobnie jak w SMOKING MIRROR, gracz raz steruje Georgem, a raz Nico. Drugim ogromnym atutem gry jest piękna grafika. Kolorowa, wyrazista scenografia, pieczołowicie dopracowane detale, zręcznie przygotowane animacje postaci, sympatyczne filmy-przerywniki. Dodatkowo atmosferę tworzą świetnie podłożone głosy aktorów (zwłaszcza charakterystyczny i uroczy francuski akcent, z którym mówi Nico).

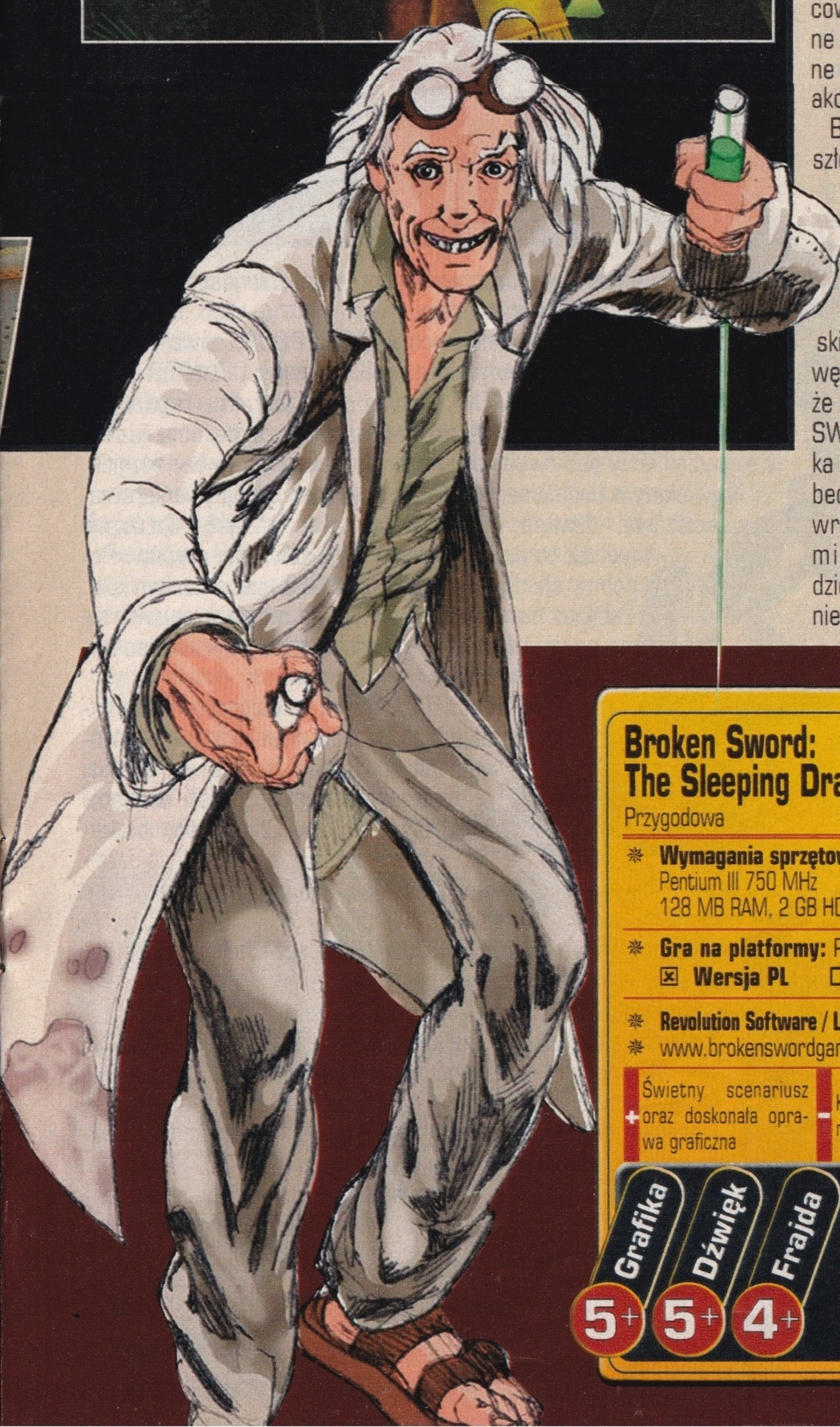
BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON to miły powrót do przeszłości w XXI-wiecznym opakowaniu. Serię gier z Nico oraz Georgem darzę sporą sympatią, więc tym bardziej wkurzyły mnie idiotyczne błędy sprokurowane przez autorów. To właśnie one nie pozwalają na całkowite poświęcenie się śledzeniu interesującej intrygi. Ostatnio miałem okazję oglądać świetny niemiecki film „Das Boot". Nagle, mniej więcej w połowie akcji, zniknęły polskie podpisy i zostało mi tylko wsłuchiwanie się w aksamitną mowę naszych zachodnich sąsiadów. Możecie sobie wyobrazić, że zgasiło to mój entuzjazm. I podobnie rzecz się ma z BROKEN SWORD. Bo, niestety, łyżka dziegciu potrafi zepsuć beczkę miodu, a w odwrotną stronę (czyli miodek poprawiający dziegciowy smak) już to nie działa.



I znów mamy niebieskoskórą pokrakę! Czy to jakaś klątwa?



Akcja BS rozpoczyna się w Paryżu, ale Nico trafi o wiele, wiele dalej



**Broken Sword: The Sleeping Dragon** — **5–**

Przygodowa

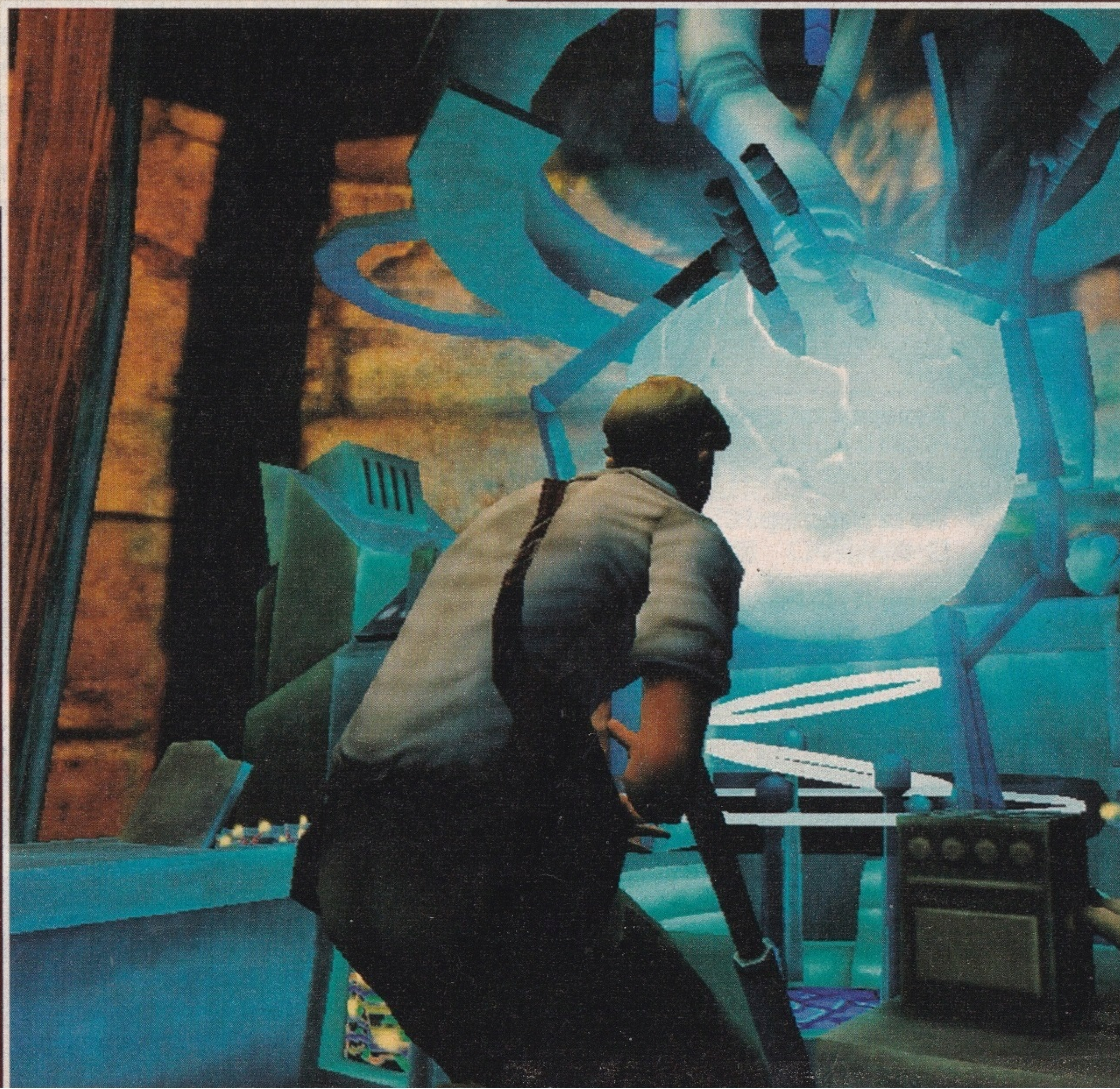
- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 750 MHz, 128 MB RAM, 2 GB HDD
- cena 129.00
- **Gra na platformy:** PC, Xbox
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Revolution Software / LEM**
- www.brokenswordgame.com

\+ Świetny scenariusz oraz doskonała oprawa graficzna

\- Kłopoty ze sterowaniem oraz interfejsem

Grafika 5+ | Dźwięk 5+ | Frajda 4+

**Niezły powrót do przygód kultowych bohaterów.** Świetna grafika i scenariusz. I tylko ten natłok bzdurnych zagadek...



# APOCALYPTICA™



Ślicznotka z bronią w ręku. Bronia z bronią?!

**Na prawdziwą Apokalipsę przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać...**



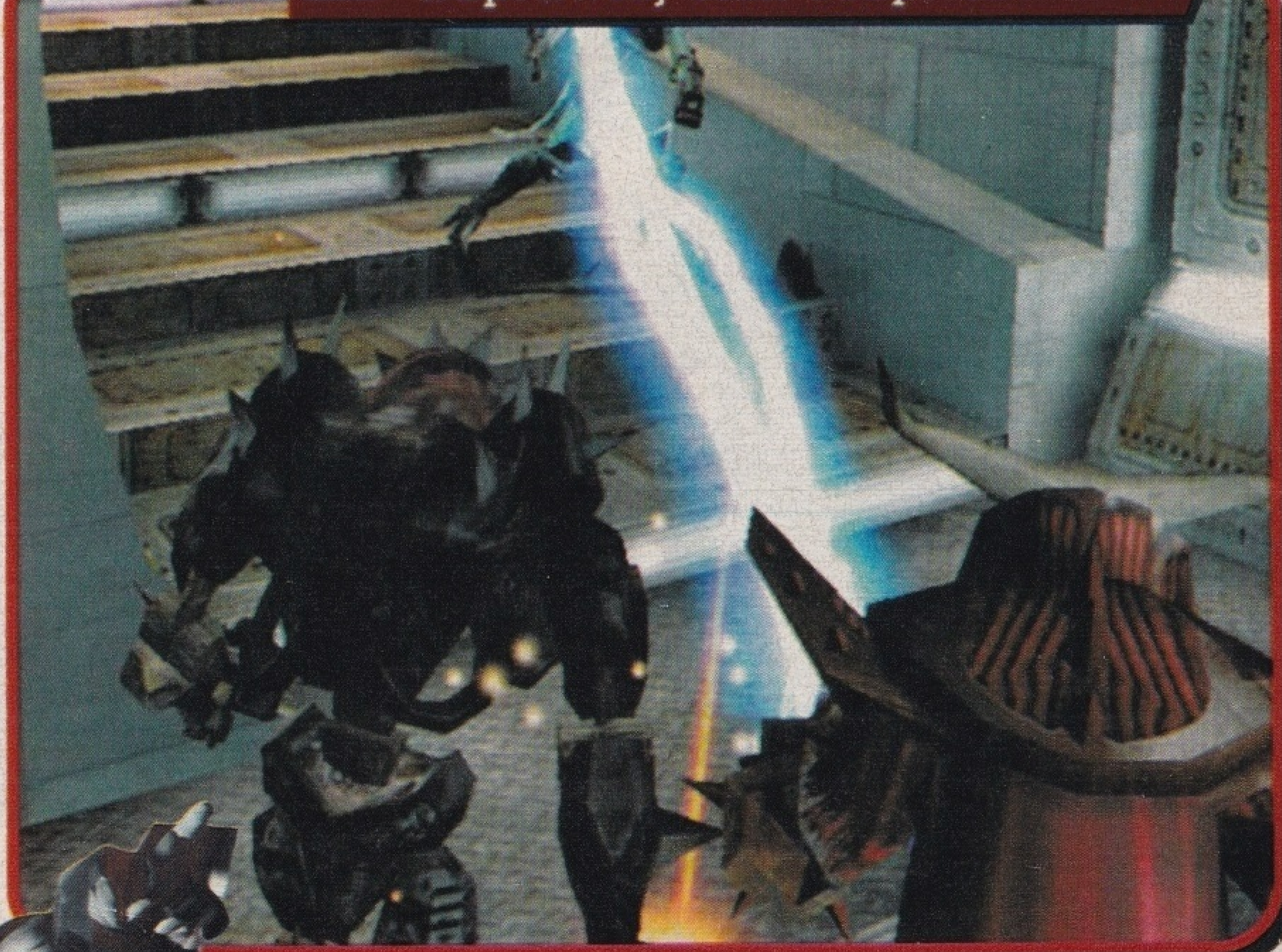
Jesteś już nieźle nagrzany i palisz się do walki, koleś?

APOCALYPTICA osadzona jest w mrocznej przyszłości. Zbliża się koniec. Szatan już raz zdołał zebrać siły, by zaznaczyć swoją obecność w świecie ludzi. Przez tysiąclecia Ziemia służyła jako arena – gigantyczne pole bitwy, na którym siły nieba i piekła toczyły krwawy bój. Kiedy zło udało się cudem pokonać, wierzący założyli w kosmosie kolonie Nowy Babilon i Jeruzalem V. Ich misja polegała na oczyszczeniu świata z wpływów Pana Ciemności oraz na przygotowaniu się do nowej wojny. Tak jak przepowiadano, władca piekła powrócił w nowej postaci. Kazał nazywać siebie Neo-Szatanem, Ziemię przemianował na Nu-Hades i zaprzysiągł srogą zemstę. Ludzkość wystawiła do walki technologicznie zaawansowanych żołnierzy głębokiej wiary. Wcielisz się w jednego z dowódców ruchu oporu i razem z oddziałem świętych wojowników ruszysz do boju.

APOCALYPTICA to połączenie średniowiecznego klimatu z futurystyczną technologią. W efekcie bohaterowie tej gry są zakuci w gigantyczne pancerze, w jednej ręce dzierżą stylizowaną broń białą, w drugiej zaś broń palną lub laserową. Pomysł wygląda na zapożyczony z Warhammera 40K czy z serii gier SPACE HULK.

Akcję APOCALYPTICA oglądasz z trzeciej osoby. Kamera znajduje się kilka metrów za twoimi plecami, tak byś mógł dobrze się przyglądać poczynaniom swojego bohatera. Dzięki temu szybko zauważysz powtarzalność wykonywanych ciosów i kombinacji. Dobijający jest sposób inicjowania uderzeń – wystarczy tylko klepać na okrągło w jeden przycisk. Atak nie ma żadnego wpływu na prędkość poruszania się – najlepiej wywijać mieczykiem bez przerwy i biegać. W sumie do tego sprowadza się walka. Czasem dla odmiany można trochę postrzelać, ale skuteczność tych ataków jest mizerna. Ogólnie rzecz biorąc – nuuuda.

Poziom trudności APOCALYPTICA jest jednym z najniższych, jakich ostatnio doświadczyłem. O ile nie zapomnisz o ciągłym machaniu mieczykiem i bieganiu, to praktycznie nic nie zdoła cię powstrzymać. Inteligencja komputerowych przeciwników jest żałosna – najczęściej biegają bez celu.



A tyle razy mówiliśmy „Nie naprawiaj sam bezpieczników!"

Andrew Westwood, producent APOCALYPTICA, chwalił się, iż była ona tworzona pod wpływem takich hitów jak COUNTER-STRIKE czy UNREAL TOURNAMENT. Jedyne co pozostało z tego wpływu, to projekt niektórych etapów oraz fakt, że do boju idziesz z ekipą żołnierzy pod twoim dowództwem – szkoda, że bezmózgich.

Największym problemem podczas misji jest odnajdywanie strategicznych dźwigni, przedmiotów oraz przejść. Sztucznie wydłuża to czas potrzebny na ukończenie etapów. Podobny efekt powoduje odradzanie się przeciwników. Zabijasz hordy potworów, by za moment pojawili się na nowo. W końcu najprościej zarzucić gracza setkami głupawych bestii.

APOCALYPTICA trafiła na sklepowe półki, mimo że jest ewidentnie niedokończona. Dowodem na to są: blokowanie się postaci w ścianach, niskiej jakości animacja przeciwników czy choćby beznadziejny poziom inteligencji sojuszników. Zabawy starcza maksymalnie na kilkadziesiąt minut. Moim zdaniem, szkoda nawet tego czasu.

Najmocniejszą stroną APOCALYPTICA jest grafika. Widać tutaj duży wkład pracy prawdziwych artystów. Wizualne projekty poziomów naprawdę mi się podobały. Gorzej spisali się spece od animacji. Udźwiękowienie jest przeciętne. Brakowało mi złowrogich ryków pomiotów Neo-Szatana. Podkład muzyczny łączy w sobie cięższe gitarowe riffy z muzyką sakralną – całkiem ciekawa kombinacja. Niestety, ilość utworów można policzyć na palcach jednej ręki.

APOCALYPTICA nie jest beznadziejnym przypadkiem, ale jednocześnie nie potrafię nikomu jej polecić. Lepiej pieniądze i czas przeznaczyć na ciekawsze zajęcia.



Ach, jak przyjemnie jest wywijać sobie

## Apocalyptica — 3

Akcja TPP

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 700 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB
- cena 129.00
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Extreme FX / CD Projekt**
- www.apocalyptica.net

\+ Projekt poziomów, podkład muzyczny

– SI, blokowanie się postaci, nudna rozgrywka

Grafika 4 | Dźwięk 3 | Frajda 2

**Bezmózga rzeź dobra ze złem.** Ciekawy pomysł, szkoda że tylko na myśleniu się skończyło. Lepiej pogapić się w TV

tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

# Poldek Driver







## Przenieś się w czasy Kaszlaków, Skarpet i Mydelniczek!

Pierwszy Polonez zjechał z taśmy montażowej żerańskiego FSO w 1978 roku. Owoc pracy inżynierów warszawskich oraz pracowników koncernu FIAT od razu podbił serca Polaków. Specjaliści zwracali uwagę na nowoczesny, czterobiegowy silnik o pojemności 1300 i 1500 ccm oraz strefy kontrolowanego zgniotu, dzięki którym wóz był znacznie bezpieczniejszy od Malucha.

W samochodowej hierarchii Poldek zawsze stał wyżej od Kaszlaka! Ten drugi wóz niejednego kierowcę doprowadził do szewskiej pasji. Przede wszystkim był tak ciasny, że co bardziej rośli faceci wymontowywali zeń przednie siedzenie i kierowali wozem siedząc z tyłu. Pojazd miał też bardzo nieprzyjemny zwyczaj gaśnięcia w kluczowych momentach (np. na środku skrzyżowania), zaś jego koła potrafiły na wyboistych drogach porzucić resztę konstrukcji i potoczyć się samopas dalej. W zimie odpalenie fiacika za pierwszym razem graniczyło z cudem, i to nawet przy włączonym ssaniu. Nic dziwnego, że co bardziej cwani kierowcy uruchamiali samochód kijem wsadzanym do silnika. Polonez należał już do innej ligi. Zaprojektowany w 1978 roku przez inżynierów z Zerania był konstrukcją nowoczesną, przestronną i wygodną. Owszem, miał cholernie duży promień skrętu (egzaminacyjne „zawracanie na trzy" było w nim nie do wykonania), za to nieźle trzymał się drogi i rozwijał imponującą szybkość około 150 km/h. Marzył o nim każdy taksówkarz.

Do technicznej mizeroty Malucha nawiązała poświęcona mu gra komputerowa. Sterowanie fiacikami z MALUCH RACER było równie niewygodne co w oryginale. Ponadto obraz skakał nawet na dobrym sprzęcie, zaś sam program wykrzaczał się i gasł co kilkanaście minut. POLDEK DRIVER tych problemów nie sprawia. Autorzy gry zoptymalizowali silnik, dzięki czemu działa on bez najmniejszych problemów i nie zaskakuje nagłym wyjściem do Windows. Posiadacze słabszych komputerów mogą wyłączyć refleksy na karoserii, ślady opon i zmniejszyć odległość widzenia, a wówczas uruchomią grę nawet i na Pentium 500 MHz. Sęk w tym, że program nie wygląda dobrze. Grafika nie zmieniła się od czasów MALUCH RACER i wciąż wygląda koszmarnie. Z ekranu nadal straszą tekturowe drzewa i kwadratowe budynki. Przygotowano co prawda nowe lokacje (dziesięć sztuk), dorzucono nowe tekstury i kilka drobnych efektów, ale podobnej jakości „bajery" na Zachodzie stosowano dobrych pięć lat temu. Podobać może się jedynie dobór kolorów, dzięki którym niektóre trasy wyglądają swojsko. Gdzie indziej możesz zobaczyć dresiarskie blokowisko, autostradę „od lat w budowie" czy asfaltowy placyk obok supermarketu?

Sam pomysł nie zmienił się więc od czasów MALUCH RACER. Początkowo dostępny jest tylko jeden wóz, dopiero wraz z kolejnymi zwycięstwami gracz zyskuje następne dziewięć Poldków. Są wśród nich klasyczne Polonezy, pojazdy ze spojlerami i rusztowaniami wzmacniającymi konstrukcję, a także pick-up'y. Niestety, prócz wyglądu, wozy różnią się jedynie osiągami. Model jazdy jest za każdym razem taki sam i ma niewiele wspólnego z rzeczywistością. Człowiek ma wrażenie, że steruje klockiem, który nie ma w sobie ani odrobiny miękkości samochodów z takiego COLIN MCRAE RALLY 03. Dobrze chociaż, że widoki znad kierownicy oraz zza pojazdu pozwalają w miarę sprawnie kierować wozem. O męczarniach rodem z MALUCH RACER i bujaniu się od lewego krawężnika do prawego i z powrotem można na szczęście zapomnieć.

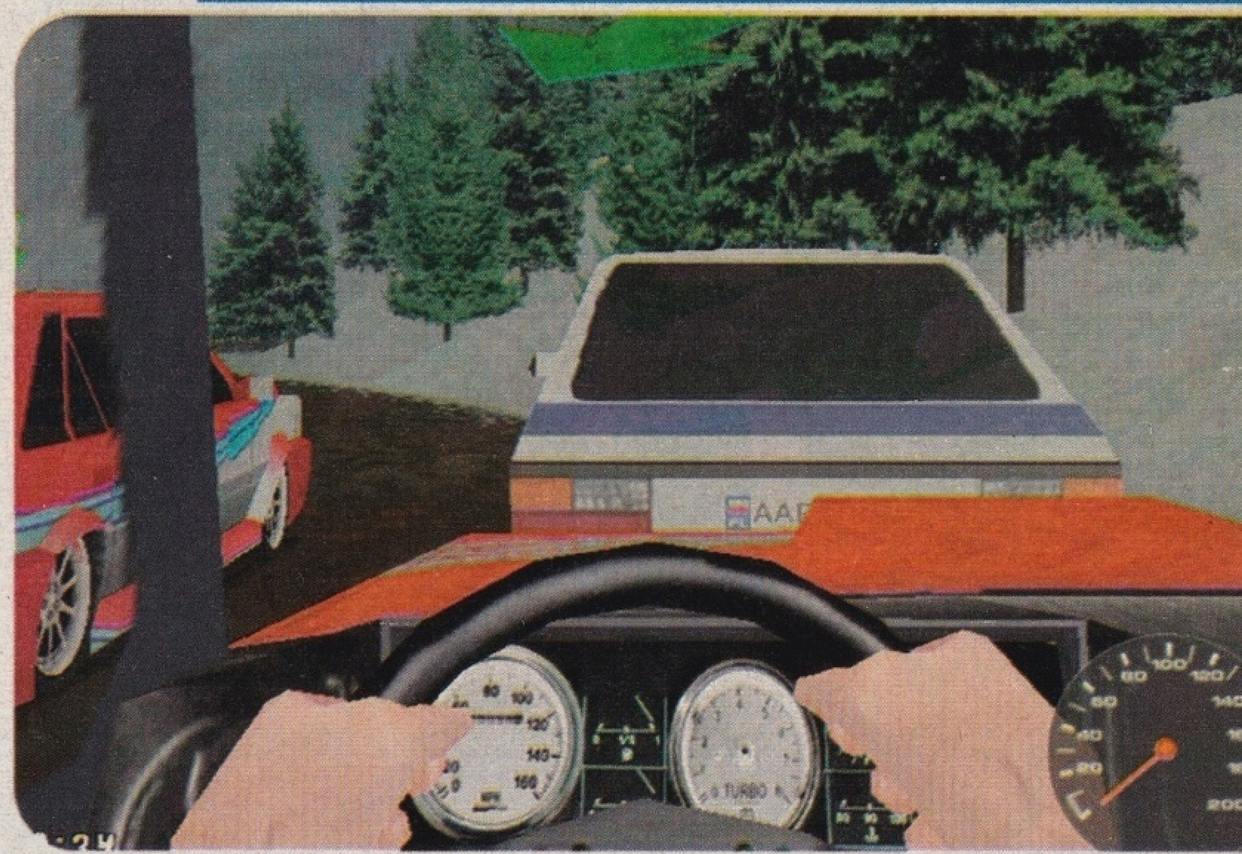
Wadą gry jest również fatalna oprawa dźwiękowa. Zderzenia bądź co bądź ciężkich pojazdów przypominają klepnięcie blachy młotem, za każdym razem takie same zresztą. Zamiast pracy silnika słychać burczenie w brzuchu głównego programisty. Ponadto towarzyszące wyścigom kompozycje nie są najwyższych lotów. A przecież wydawca mógł wbudować w program prosty odtwarzacz MP3 i – wzorem GTA: VICE CITY – stworzyć kilka różnych stacji radiowych bazujących na nagraniach amatorskich kapel, jakich w Internecie mnóstwo. Zespoły, które niejednokrotnie grają ciekawszą muzykę niż promowane przez koncerny „gwiazdy", miałyby szansę na odrobinę reklamy...






Cóż, jest jak jest, czyli nie najlepiej. Oceniając grę, należy jednak pamiętać o cenie, jaką żąda za nią wydawca. Płacąc 19,90 zł gracz otrzymuje nie tylko POLDKA, ale i grę SEARCH & RESCUE: VIETNAM MED-EVAC, dostępną w sklepie za te same pieniądze. Do tego dochodzi kilka innych „pełnych wersji" (BEACH SOCCER, TENNIS ANTICS, PINBALL SHOOTER), które z pewnością spodobają się młodszemu bratu. Która firma daje tyle za głupie dwie dychy?

tekst: Michał „ApolDoniusz" Zacharzewski



**Poldek Driver** — **3-**

Wyścigi

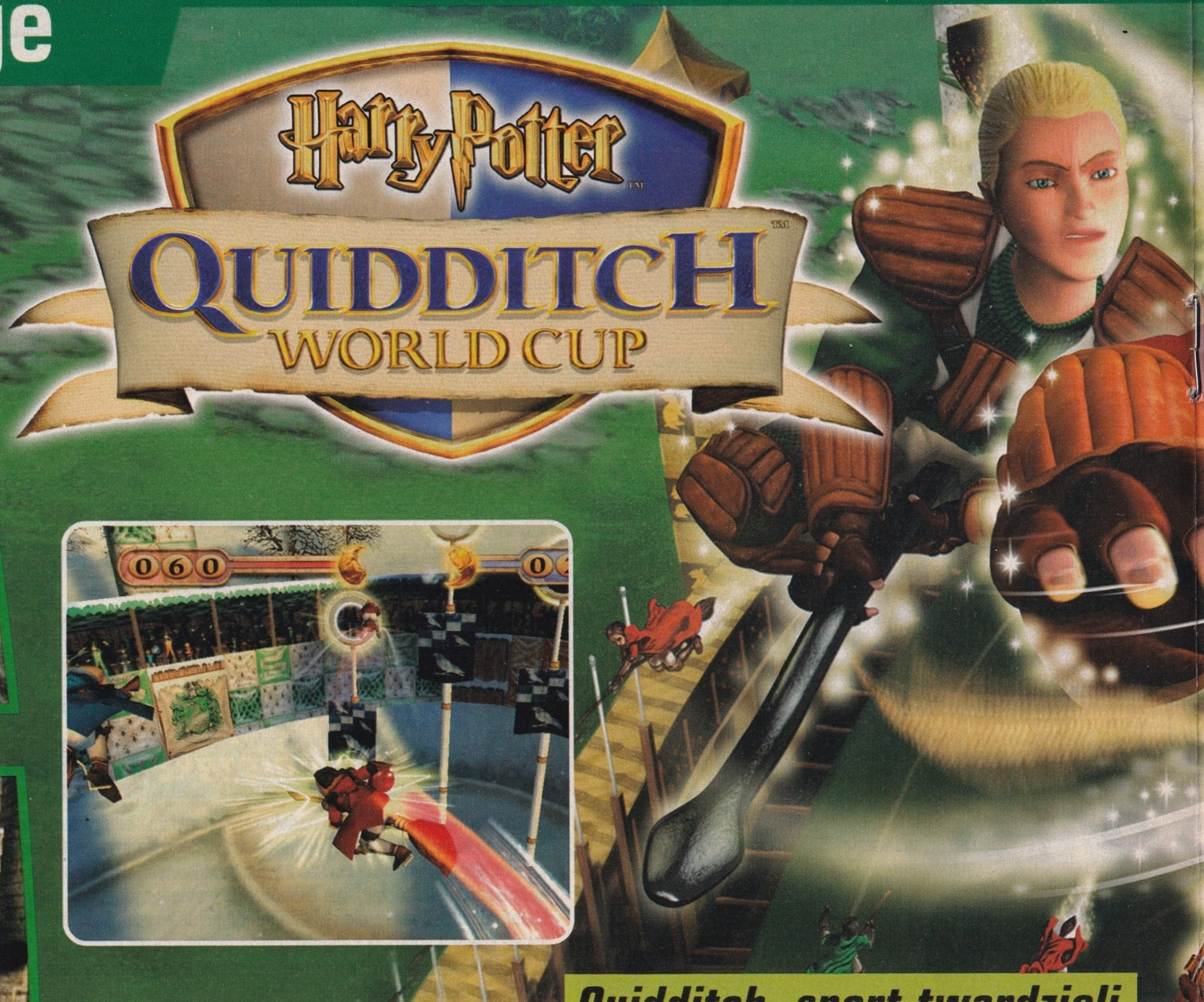
- **Wymagania sprzętowe:** Pentium 1 GHz, 128 MB RAM, 600 MB HDD
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Hurtownia Play** www.poldek.play.com.pl

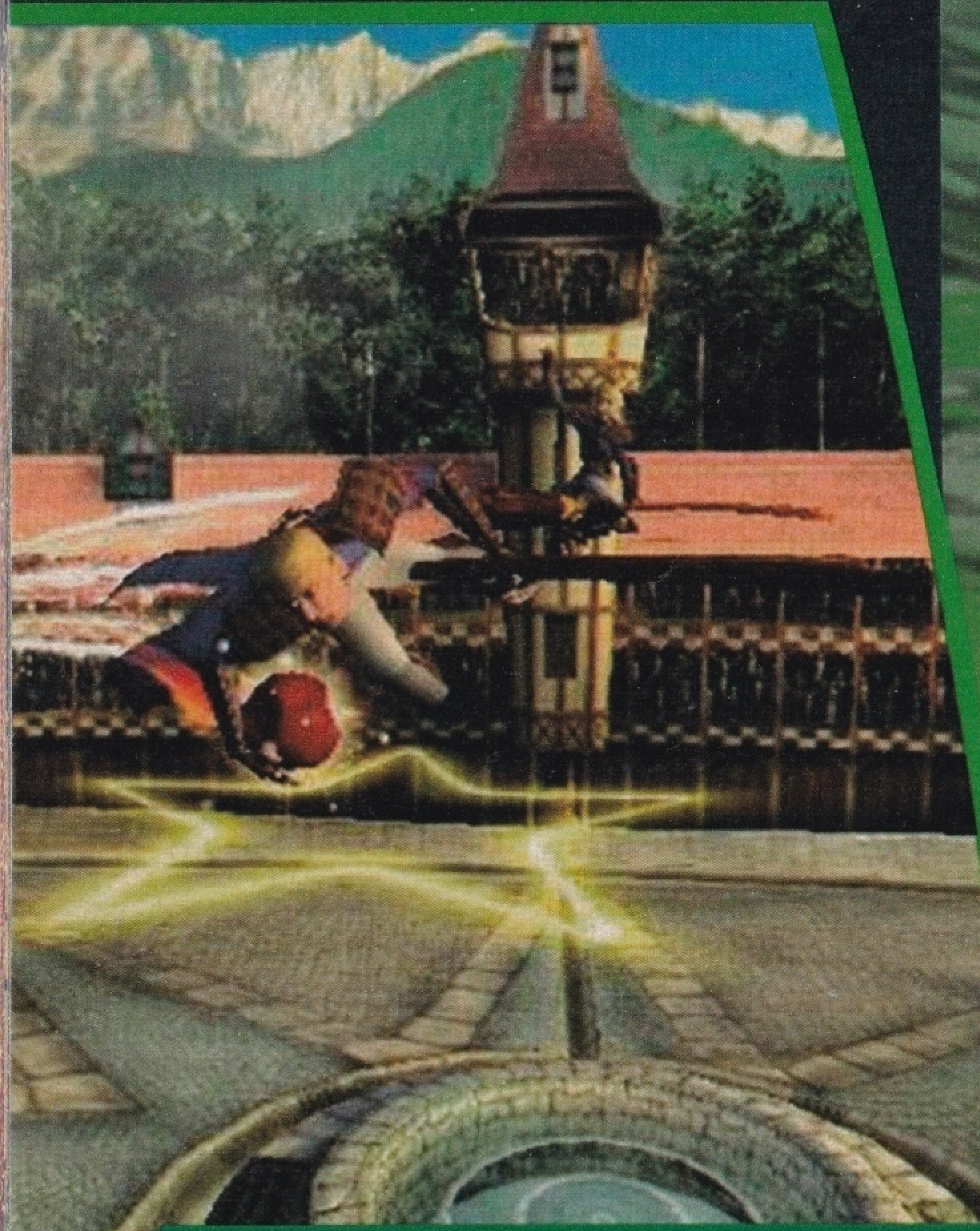
cena 19.90

+ Tanie, w pudełku gratisy, no i Poldki inside :)
− Mizerny poziom wykonania. Fatalny dźwięk, słaba grafika

Grafika 2+ | Dźwięk 2 | Frajda 3

**Kontynuacja MALUCH RACER**, tym razem z Poldkami. Znacznie lepsza od oryginału, a i tak wciąż marna



Dla czarodziei quidditch jest jak football dla Amerykanów





Ostre starcia i kontuzje to normalka dla graczy ścigających się na miotłach

## Quidditch, sport twardzieli z Hogwartu, teraz pojawił się na twoim kompie!

Quidditch, znana z powieści o Harrym Potterze ulubiona dyscyplina sportowa młodych magów, pobudziła już wyobraźnię niejednego brzdąca. Ta powietrzna odmiana piłki ręcznej była już obecna w grze HARRY POTTER I KAMIEŃ FILOZOFICZNY jako krótka minizabawa. Epizod najwyraźniej spodobał się graczom, gdyż EA Games postanowiła rozwinąć pomysł, oddając w ręce klientów już nie namiastkę, ale pełnoprawny tytuł traktujący o quidditchu.

Osobom niezaznajomionym z potterowymi realiami spieszę wyjaśnić, że quidditch to zespołowa gra, w której dwie siedmioosobowe drużyny, poruszając się na latających miotłach, starają się wpakować specjalną, magiczną piłkę (zwaną Kaflem) w jeden z trzech umieszczonych wysoko nad ziemią okręgów przeciwnej drużyny. Oprócz trójki napastników, w zespole znajduje się również dwóch pałkarzy, ochraniających towarzyszy przed dwoma magicznymi kulami, broniący okręgów „łapacz" oraz „szukacz". Zadaniem „szukacza" (na tej pozycji gra sam Harry) jest pościg za Złotym Zniczem. Jego schwytanie daje 150 punktów (gole są „po dychu") i kończy mecz. To tak w dużym skrócie. Trzeba przyznać, że zasady zostały przemyślane, dają dużo możliwości, a jednocześnie są proste i klarowne. Idealny materiał na grę, nieprawdaż?

Wśród zawodników każdej z drużyn Hogwartu (Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw, Slytherin) miłośnicy Pottera bez trudu rozpoznają znane twarze – że wymienię tylko Weasleyów, Draco Malfoya, o bohaterze tytułowym nie wspominając. Oprócz rozgrywek o Puchar Hogwartu można zawalczyć o mistrzostwo świata, zmagając się z narodowymi drużynami Anglii, Austrii, Bułgarii, Francji, Hiszpanii, Japonii, Niemiec, Skandynawii oraz USA. Na marginesie należy dodać, że narodowe stadiony sprawiają przyzwoite wrażenie.



Przed przystąpieniem do zabawy należy zaliczyć prosty i przyjemny trening, uczący nowego zawodnika stałych fragmentów gry – podań, strzałów, przejmowania piłki, pościgu za Zniczem, itp. Sama rozgrywka nie jest już niestety tak zabawna. Mecze są niesamowicie chaotyczne, kontrola





Kamera nie pomaga opanować panującego na boisku chaosu

tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz



nad zawodnikiem niewielka (brak pełnej swobody działania, ot, choćby precyzyjnej kontroli prędkości, wysokości, że o kierunku lotu nie wspomnę). Przejąć piłkę jest bardzo prosto, wystarczy podążać za przeciwnikiem i „na pałę" klepać odpowiedni przycisk. Potem już tylko w tył zwrot, krótki sprint do okręgów przeciwnej drużyny i kolejne 10 punktów zasila nasze konto. Gra jest przeraźliwie prosta, a akcje schematyczne, choć dynamizmu i efektowności odmówić im nie można. Ale na cóż dynamika i efekciarstwo, skoro po godzinie zabawy gracz jest w stanie bez problemu pokonać niemal każdą z drużyn? Odechciewa się grać, ot co!

Na szczęście zabawić się można również w trybie dla 2 graczy – emocje idą delikatnie w górę, a i poziom trudności dostaje zwykle kopa (choć to zależy od predyspozycji twoich i oponenta). Niestety, gra z żywym przeciwnikiem staje się jeszcze bardziej chaotyczna. Generalnie, z której strony by nie podchodzić do MISTRZOSTW ŚWIATA W QUIDDITCHU, grywalność zawsze pozostaje zaledwie średnia. To przykre, tym bardziej, że dla gier nie ma gorszych rzeczy niż braki w miodności, schematyczność i widmo nudy, straszące już po godzinie zabawy.

Sterowanie w praktyce opiera się na klawiszach kierunkowych i przyciskach myszki odpowiedzialnych za podanie oraz strzał. Resztę możesz sobie podarować, chyba że zamierzasz odpalić któreś ze specjalnych zagrań.

Od strony technicznej nowy HARRY nie wywołuje emocji, choć wszystko jako tako wygląda. Zawodnicy, szczególnie na zbliżeniach, cieszą oko ładnie zaprojektowanymi strojami, dokładnymi teksturami i zadowalającą mimiką. Animacja graczy również wypada całkiem naturalnie. Z kolei sam stadion momentami aż prosi się o ładniejsze trybuny (z bliska kibice wyglądają naprawdę paskudnie). Podczas zmagań na boisku, za zawodnikami ciągną się jaśniejące smugi, co choć wygląda sympatycznie, czasami wprowadza zbyt wiele zamieszania. Również kamera nie pomaga zapanować nad akcją – zawodnika kontrolujesz zwykle w ujęciu TTP, przez co trudno rozeznać się w sytuacji na boisku.

Nieco rumieńców dodaje zabawie motyw kolekcjonowania specjalnych kart. Zdobywasz je przez całą grę, by za ich pomocą odblokować nowe zagrania, boiska, itp.

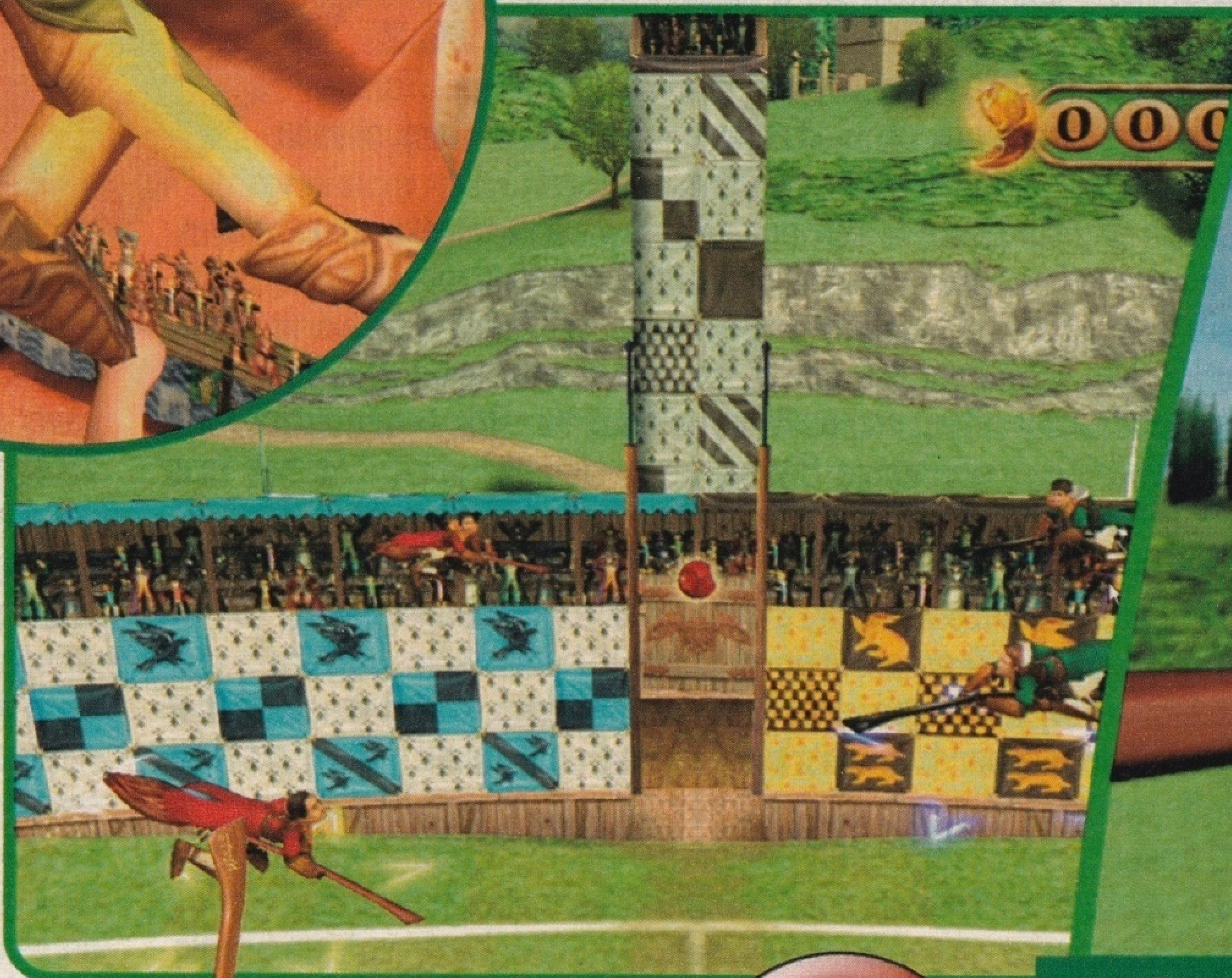
O muzyce napisać zbyt wiele nie można – po prostu jest i brzmi w miarę dobrze. Czasem zbyt pompatyczna, czasem lekko drażniąca, jednak przez większość czasu stanowi dobre tło dla powietrznych zmagań. Nierówno wypada polski dubbling – część bohaterów brzmi całkiem miło, ale Harry tak irytuje piskliwym, głupawym głosikiem, że ma się ochotę dać mu w mordę. Denerwuje również monotonny, powtarzający się komentarz towarzyszący meczom.

Komputerowy QUIDDITCH to na dziś dzień zabawa mało pasjonująca. Gdyby autorom udało się zapanować nad chaosem rozgrywki, podnieść poziom trudności i zmodyfikować sterowanie oraz kamerę – gra mogłaby być dużo lepsza, gdyż w zasadach znanego z kart powieści sportu kryje się spory potencjał. Chwilowo jednak nie został on wykorzystany.

Tak czy inaczej, QUIDDITCH i tak jest pewnym bestsellerem. Największe grono fanów Harry ma wśród osobników w wieku od przedszkolnego do gimnazjalnego – i w ten chłonny, często jeszcze bezkrytyczny przedział celuje program. Postawmy sprawę jasno – gra może zainteresować jedynie maniakalnych fanów młodego adepta magii, a i oni mogą uronić łezkę nad wydanymi pieniążkami. Najsmutniejsze jest to, że gdyby gry nie promował bohater J.K. Rowling, program przeszedłby bez żadnego echa... No i oceny w prasie byłyby pewnie nieco niższe.

## HARRY MULTIMEDIALNY

**QUIDDITCH WORLD CUP nie jest pierwszą grą, bazującą na przygodach nieletniego maga. Wcześniej ze stajni Elektorników wyjechał HARRY POTER AND THE SORCERER'S STONE oraz HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS. Fabuła wykorzystywała wątki znane z dwóch pierwszych tomów powieści i obie odniosły komercyjny sukces. Trzeba przyznać, że developer nie zawiódł i do rąk graczy trafiły gry spójne i wzorowo wykonane. Ale nade wszystko, dało się w nich wyczuć niepowtarzalną potterową atmosferę. Oba tytuły ukazały się na wszelkie liczące się systemy i bez problemów można dostać je jeszcze w sklepach. Gwoli ścisłości – na rynek trafił również twór pt. LEGO CREATOR: HARRY POTTER wyprodukowany przez Lego Media. Tę pozycję jednak nawet ortodoksyjni fani mogą sobie odpuścić :).**





Oficjalne miotły do quidditcha dostępne są w dobrych sklepach z zabawkami

### HP: Mistrzostwa Świata w Quidditchu

**3+**

Zręcznościowa

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 500 MHz, 64 MB RAM, 540 MB HDD
- cena 139.90
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GC, GBA
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **EA Games / EA Polska**
- http://harrypotter.ea.com/quidditch_game/language.html

| + | – |
| --- | --- |
| Nieskomplikowane zasady, dynamiczna akcja i... Harry Potter? | Momentami irytujący dubbing, niski poziom trudności, chaos |

Grafika 4- | Dźwięk 4- | Frajda 3+

**Niespecjalnie wciągająca, ale małoletni fani Pottera mogą twierdzić inaczej.** Dla mnie – na jeden wieczór



„Lataj nisko i powoli", wtedy nic cię nie zaboli




# The Simpsons: Hit & Run



**The Simpsons: Hit and Run** **4+**

Zręcznościowa

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium 700 MHz, 256 MB RAM, 1.1 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GCN
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Radical / Cenega**
- www.thesimpsons.com

cena 139.90

+ Gratka dla fanów Simpsonów i VICE CITY

– Troszkę błędów graficznych, liniowe misje

Grafika 4 | Dźwięk 4+ | Frajda 5-

**Kapitalna zabawa dla wszystkich fanów serialu!** Bart, Homer i spółka na wesolutkiej przejażdżce po Springfield

Rodzinka Simpsonów składa się z niegolonego kretyna nazwiskiem Homer, jego żony Marge (i jej purpurowych włosów) oraz trójki zwariowanych dzieci. Znasz ich z przebojowego serialu animowanego „The SIMPSONS", z wielu płyt i kaset z muzyką (słynne „Do the BartMan" długo nie schodziło z list przebojów), a także z kilku słabych gier zręcznościowych na konsole PlayStation i PS 2. Na szczęście HIT AND RUN trzyma wysoki poziom. To zaskakująco dobre połączenie trójwymiarowej symulacji miasta w stylu VICE CITY z całkiem znośną platformówką.

Akcja gry toczy się w Springfield, niewielkim miasteczku znanym z ekranu telewizora. Zostało ono odtworzone z zadziwiającą dbałością o szczegóły. Miłośnicy serialu poczują się jak u siebie w domu, na każdym kroku widząc śmieszne postacie o wyłupiastych oczach oraz charakterystyczne, pastelowe budynki. Bez trudu rozpoznają więc rodzinną rezydencję Simpsonów, słynny Kwik-E-Market oraz studia Krustylu. Knajpkę Krusty'ego znajdą tuż obok Noiseland Arcade, skąd tylko parę kroków do Lochów Androida. Wszędzie zaś fruwają tajemnicze pszczoły z kamerami szpiegowskimi...

Co, pszczoły? Tego nie było w serialu! No właśnie... Afera z pszczołami i tajemniczymi czarnymi pizzabusami wstrząsnęła całym Springfield. Najbardziej wstrząśnięty był oczywiście Homer, którym nieźle wstrząsnęło, gdy ubił jedno z owych latających świństewek. Po śmierci elektronicznego owada łeb domu podrapał się po główce i postanowił zbadać pochodzenie zwierzaka. Nie spodobało mu się, że pasiasta pokraka inwigilowała jego ukochaną rodzinę i zaglądała ze swoją parszywą kamerą w każdy zakątek ich prywatności.

Gracz ma 49 misji, by odkryć spisek i zlikwidować zagrożenie. W trakcie zabawy pokieruje wszystkimi najpopularniejszymi postaciami serialu, m.in. Homerem, Marge, Bartem, Lisą i sprzedawcą imieniem Apu. Miasto zwiedzi nie tylko pieszo, ale i samochodami, które najbezczelniej w świecie zwinie. W czasie swej eskapady spierze niejednego oszołoma i wielu, naprawdę wielu gości rozjedzie na miazgę.

HIT AND RUN, będąc grą dla dorosłych i dla dzieci, nie jest oczywiście tak okrutny i krwawy jak ostatnia odsłona GRAND THEFT AUTO. Po pierwsze, nie ma w nim klasycznych kradzieży. Jak zapewne pamiętasz, Tommy Vercetti wywalał swe ofiary z kabiny samochodowej na ziemię, po czym spokojnie odjeżdżał w siną dal. Homer, Bart czy Lisa również porywają fajne wózki (m.in. kabriolety, ciężarówki, pickupy, nawet autobus szkolny). Ich kierowcę biorą jednak ze sobą na przejażdżkę. Po skorzystaniu z darmowej „taryfy" pozwalają mu spokojnie odjechać w swoją stronę. Z kolei pacjent, który dostanie się pod koła, bez najmniejszego kwęknięcia podnosi się z ziemi i rusza przed siebie, jakby nic złego się nie stało. W grze nie ma też miotaczy płomieni, bomb masakrujących przechodniów i obrzynów, z których dałoby się komukolwiek odstrzelić łeb. Możesz co prawda skopać kilka osób i przyrąbać w cudzy wóz, ale bądź pewien, że policja ci tego nie daruje. A gliniarze z Springfield to nie cioty z Vice City – na odcisk potrafią nadepnąć.

Misje są zróżnicowane i zaskakują ciekawymi pomysłami. Dużo zabawy dostarcza chociażby zbieranie woreczków z krwią niezbędną dla dziadka Simpsona, pogoń za wozem transmisyjnym, wyścig z nauczycielem Lisy (kto pierwszy do szkoły?) czy polowanie na samochód niejakiego Waylona Smithersa. Kiedy indziej trzeba skakać jak królik po platformach, zbierać monety, kopać wrogów i likwidować wspomniane pszczoły. Wymaga to umiejętności charakterystycznych dla gier takich jak RAYMAN czy konsolowy MARIO SUNSHINE.

Zaletą gry jest również zwariowany humor. Świat Simpsonów sam w sobie jest zabawny, do tego dochodzą też prześmieszne, lekko cyniczne gadki głównych bohaterów, jak najbardziej świadomych, że występują w grze komputerowej. Niestety, wszystkie te zabawne teksty – podobnie jak i całe HIT AND RUN – nagrała oryginalna, angielska obsada serialu. Osoby znające język Brytoli w stopniu mniejszym niż zaawansowany nie poznają finezyjnego poczucia humoru autorów...

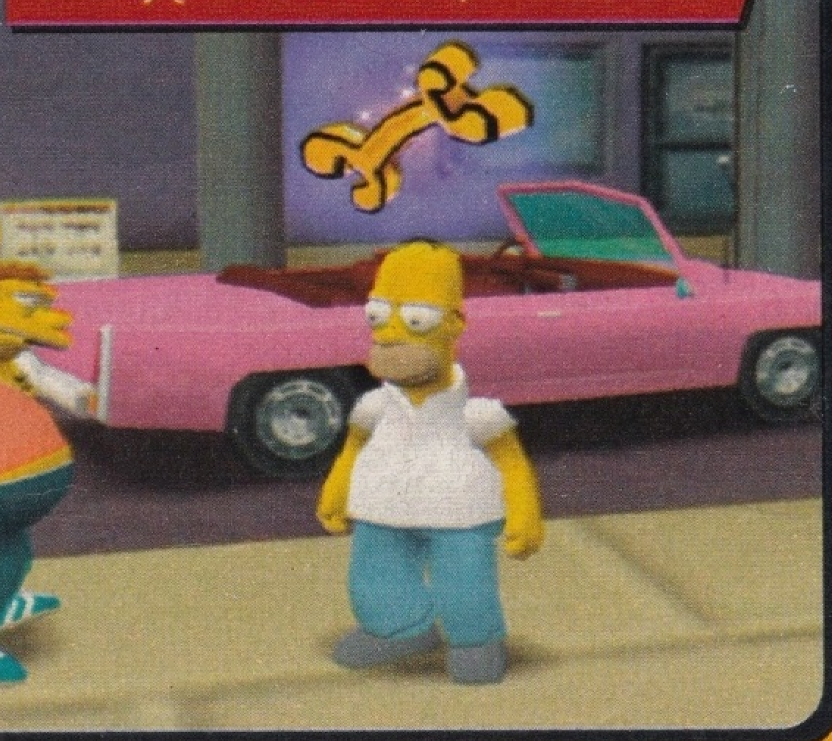
Gdzie podziały się wady? Niestety – są na miejscu. Szata graficzna programu nie jest porażająca i choć silnik pracuje w rozdzielczościach do 1600x1200, to gołym okiem widać, że jakość niektórych tekstur nie jest najlepsza. Ponadto postacie są niezbyt szczegółowe, a samochody kanciaste. Również kamera sprawia spore kłopoty, zwłaszcza gdy zwiedza się miasto na piechotę. Podprogram odpowiedzialny za detekcję kolizji też nie zawsze staje na wysokości zadania. Cóż, VICE CITY też nie było ideałem, a jednak odniosło sukces.

## GRAND THEFT AUTO: VICE CITY przybywa do Springfield!





Bart zbyt dosłownie „leci na pocztę"



Kolory wozów nawiązują do szalonych lat 80.

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski




**Po kilku chudych latach fani hokeja wreszcie mogą poszaleć – NHL 2004 jest tym, na co czekali!**



Czyżby pojedynek w samo południe?

Przez ostatnich kilka lat seria NHL przechodziła różne zmiany, jednak zawsze jej podstawowymi problemami były: mały realizm rozgrywki oraz możliwość wypracowania zagrań, gwarantujących zdobycie gola. W edycji oznaczonej numerkiem 2004 poprawiono te elementy, także już po kilku minutach spędzonych z grą można śmiało stwierdzić, iż jest to najlepsza część NHL'a, z jaką mieliśmy okazję do tej pory się spotkać.

Przekonajmy się więc, jakież to zmiany zaszły tym razem. Przede wszystkim w NHL 2004 pojawiły się nowe rozgrywki, a dokładniej fińska SM-Liiga, szwedzka Elitserien oraz niemiecka DEL. Pozwolono również na tworzenie własnych drużyn, które nareszcie można wykorzystywać podczas sezonów. Najważniejszą jednak nowinką jest wprowadzenie nowego trybu – Dynasty Mode, który, najprościej mówiąc, jest rozbudowanym sezonem. Gracz wciela się tutaj w menadżera drużyny, której początkowo nie wiedzie się najlepiej. Trzeba więc sprawić, aby zawodnicy nabrali chęci do walki o najwyższe miejsce w tabeli. Nie jest to proste zadanie, gdyż do jego realizacji potrzebne są specjalne punkty, które przydzielane są za odnoszenie sukcesów – w tym nawet za udane transfery. Punkty te umożliwiają rozwijanie klubu, a co za tym idzie, budowanie lodowisk treningowych, wyposażenie siłowni i szatni czy poprawianie warunków podróżowania. Wszystkie zmiany są niesłychanie ważne, ponieważ mają wpływ na graczy i ich charakterystyki. Menadżera drużyny czeka jednak o wiele więcej zadań, gdyż musi także ustalać wysokość cen biletów, negocjować kontrakty z zawodnikami czy użerać się z agentami.

W NHL 2004 nie zapomniano oczywiście o możliwości ingerowania w strategię gry drużyny oraz udostępniono całą masę statystyk. Szkoda jednak, że autorzy nie przygotowali dobrego i przejrzystego menu, a zamiast tego stworzyli istny labirynt opcji, w których ciężko się początkowo połapać.

Rozgrywanie meczy to, ogólnie rzecz biorąc, zupełnie nowa jakość. Starzy wyjadacze nareszcie mogą odetchnąć z ulgą, ponieważ NHL 2004 stanowi naprawdę spore wyzwanie. Skończyły się czasy seryjnego umieszczania krążka w bramce i strzelania zza niebieskiej linii – czas zacząć naukę od nowa. Bramkarze są teraz o wiele bardziej skuteczni i trzeba się naprawdę napocić, by zdobyć punkt. Na szczęście ilość zagrań, mogących doprowadzić do strzelenia bramki, uległa zwiększeniu, przez co gra jest bardziej zróżnicowana i zaskakująca, szczególnie że zawodnicy sterowani przez komputer wyzbyli się w końcu schematycznych zagrywek. Znacznej poprawie uległ również system kar wymierzanych przez sędziów – a w szczególności ich słuszność. Zmodyfikowano też system walk. Od teraz to gracz decyduje o tym, kiedy i czy w ogóle chce zrzucić rękawice. Poza tym w pojedynkach mogą brać udział także bramkarze.

Znacznej poprawie uległy animacja i fizyka ciał zawodników, którzy, w przeciwieństwie do poprzednich części, nie latają już w powietrzu jak balony. Ich reakcje są o wiele bardziej realistyczne, a wszelkie przepychanki czy upadki wywołują wiele emocji. Atmosferę podgrzewają dopingujący swoich zawodników kibice. Nie brakuje również elementu mającego duży wpływ na klimat, a mianowicie świetnie przygotowanych komentarzy, towarzyszących meczom. Tym razem jednak nie uniknięto niestety kilku błędów. Zdarza się, że komentarze nie zgadzają się z tym, co dzieje się na boisku, co graczy wsłuchujących się w nie może lekko zdezorientować. To co prawda rzadko występujący bug, jednak łatka naprawiająca go byłaby mile widziana.

Podsumowując, od kilku lat gracze z całego świata byli karmieni kolejnymi edycjami NHL'a, które oferowały zręcznościową i prostą rozgrywkę. W roku 2004 na rynku pojawił się zupełnie nowy hokej z niesamowitą oprawą graficzną i dźwiękową, ale przede wszystkim niespotykanie realistyczną. Te grę po prostu trzeba mieć!

tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski


Panowie! Głową kumpla się nie gra!


O la Boga, chyba zgubiłem majty!

**NHL 2004** **5+**

Sportowa

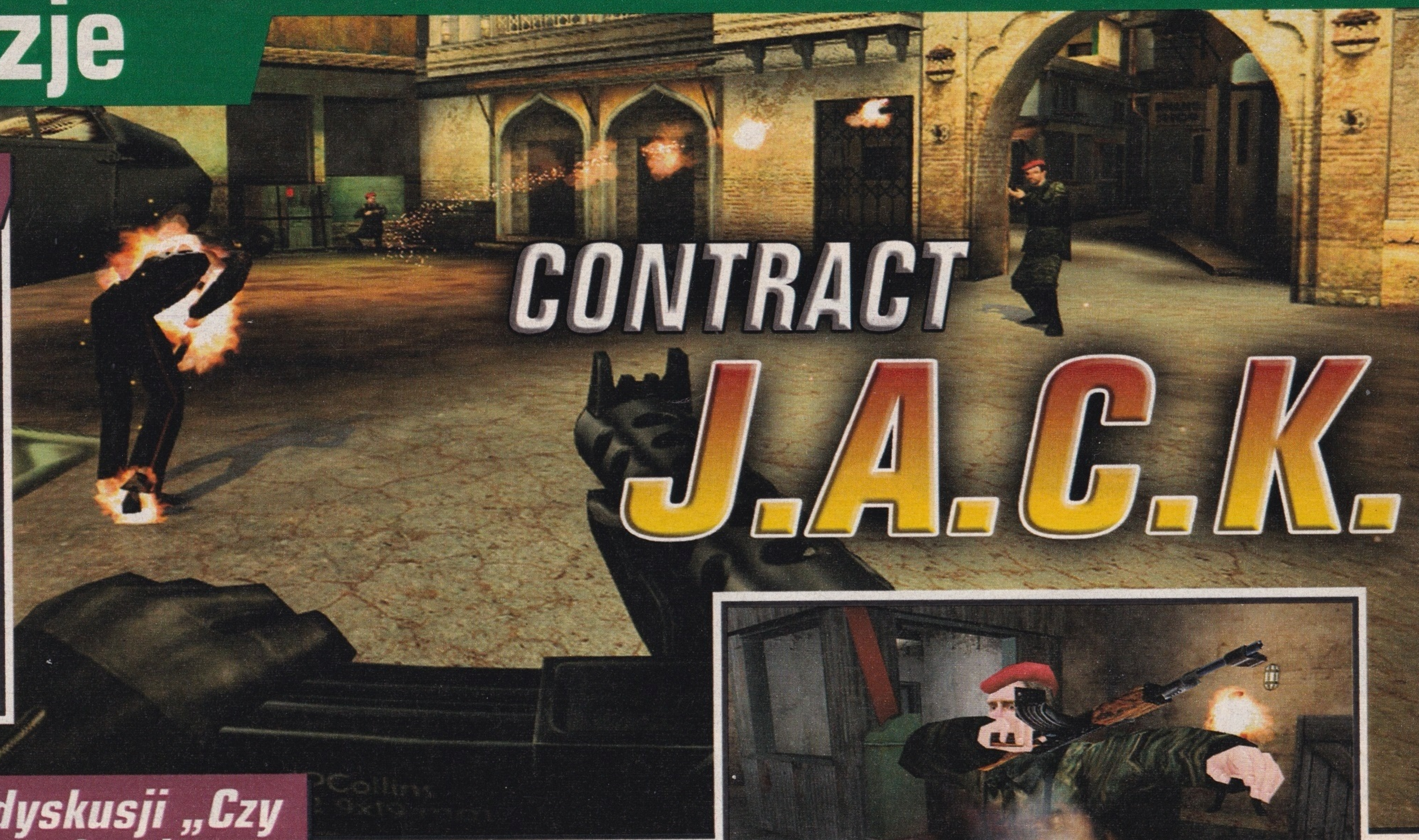
- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM
- **Gra na platformy:** PC
  ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **EA Sports / EA Polska**
- www.easports.com/games/nhl2004

cena 118.00

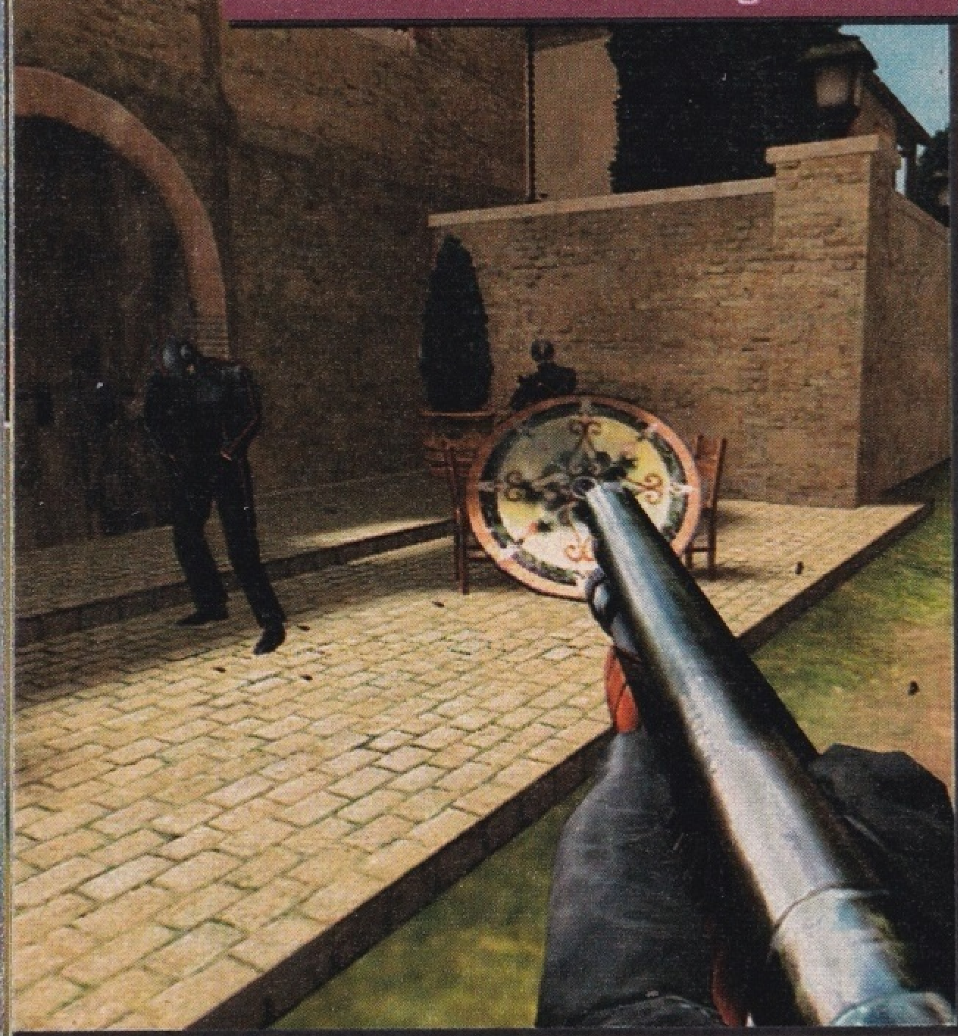
| + | – |
|---|---|
| Grafika, animacja zawodników, szybkość rozgrywki | Niefunkcjonalne menu, błędy w komentarzach |

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 6-

Na taką grę fani hokeja czekali od lat. **NHL 2004 miażdży swoich poprzedników!**



# CONTRACT J.A.C.K.



Grafika na poziomie tej z zeszłorocznego NOLF

## Ważny głos w dyskusji „Czy ulepszając grę można ją zepsuć i zniszczyć?"

Strzelaninę NO ONE LIVES FOREVER prześladuje pech. Jej pierwsza część przeszła właściwie bez większego echa, a i druga – mimo bardzo dobrych recenzji – osiągnęła mizerne wyniki sprzedaży. Zaskoczeni producenci zwrócili się do analityków rynkowych, smutnych panów w garniturach i pod krawatem, którzy za koszmarne pieniądze udzielają banalnych i na ogół nietrafionych porad. Oczywiście przyjrzeli się oni NOLF2 z bliska, dokładnie osłuchali i opukali grę, a później stwierdzili, że nie posłużył jej parodystyczny klimat oraz seksowna Cate Archer w roli głównej. Ich zdaniem, oba te elementy nie pasowały do „rynkowego wizerunku przebojowych strzelanin FPP". Graczom trzeba dziś twardego mężczyzny i zabijania jak najbardziej serio!

Niestety, panowie z firmy Monolith posłuchali ich i postanowili grę „ulepszyć". Efekty lepiej przemilczeć... Może za wyjątkiem fabuły. Otóż akcja programu toczy się tuż przed wydarzeniami opisanymi w NOLF2, a więc w czasach, gdy zła organizacja H.A.R.M. stała twardo na obu nogach, a każdy szanujący się bandzior trząsł portkami na sam dźwięk tej nazwy. Nic dziwnego, że liczeniem zer na jej kontach bankowych zajmowali się najwybitniejsi matematycy. Jednak nie wszyscy w H.A.R.M. spali spokojnie. Sen z oczu bossa spędzała włoska mafia, coraz agresywniej wpychająca się na jego ukochane „poletko". Wódz nie wahał się długo. Błyskawicznie zatrudnił jednego z najlepszych i najwyżej opłacanych płatnych morderców (tytułowe J.A.C.K. to zresztą akronim od angielskiej frazy Just Another Contract Killer, oznaczającej Po Prostu Kolejnego Płatnego Mordercę). John Jack, twardziel do wynajęcia, dostał pięć tygodni na dotarcie do makaroniarzy i sprzątnięcie ich ojca chrzestnego, diabolicznego Ill Pazzo.

Pomysł, by przeciągnąć gracza na stronę organizacji H.A.R.M., z którą dotychczas walczył, to niewątpliwie dobre rozwiązanie. Wnosi ono do rozgrywki odrobinę moralnej dwuznaczności i pozwala zaprezentować dorobek dotychczasowych „złych". Niestety, okazuje się on bardzo marny. Już w pięć minut po zainstalowaniu programu gracz dochodzi do wniosku, że w grze zmieniono nie to, co należało zmienić. Przykładowo, przez okrągły rok, jaki upłynął od premiery NOLF2, programiści nie zajmowali się silnikiem. Dorzucili co prawda kilka prostych efektów graficznych i dolali więcej krwi, ale nie poprawili tekstur i nie zmienili animacji. Upadające ciała wyglądają tak samo jak przed rokiem, wybuchające beczki również. Nic dziwnego, że gra prezentuje się zaledwie dobrze.

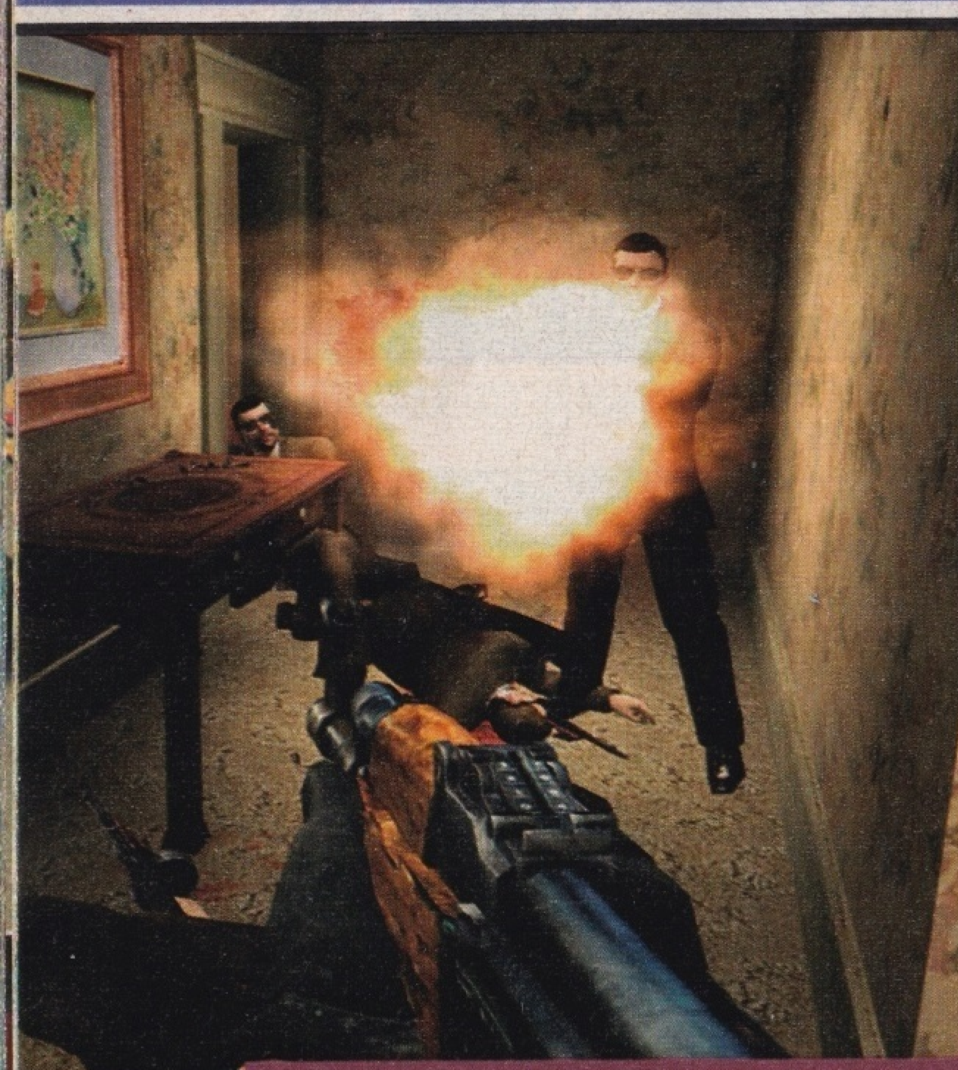
Kolejny zawód przynosi dostępny zestaw broni. Wydawałoby się, że zawodowy morderca będzie się posługiwał snajperką z tłumikiem oraz niezawodną garotą. Nic z tego! John Jack przez większą część gry biega z ciężkim karabinem i tłucze z niego do wrogów wyskakujących z niemal każdego zaułka. Ci ostatni zresztą zgłupieli od czasów spotkania z Cate Archer. Owszem, wciąż potrafią schować się za skrzyniami czy wezwać posiłki, ale znacznie częściej po prostu gnają przed siebie na złamanie karku, niczym bezgłowi samobójcy z SERIOUS SAM. Tylko w jednym przypadku zatrzymują się – gdy gracz zmienia magazynek. Normalny najemnik wykorzystałby właśnie tę chwilę na atak, ale twardziele z CONTRACT J.A.C.K. wolą być wobec wroga fair... Zenada!

W grze zabrakło też ciekawych gadżetów oraz wiecznego niedoboru nabojów, który budował klimat w oryginale. Oczywiście wyrzucono też etapy, w których gracz jeno się skradał, a także zabawne, podszyte parodią dialogi. Zniknęły też ciekawie zaprojektowane poziomy, ustępując miejsca labiryntom ciasnych salek z setkami drzwi, za którymi kryją się tysiące wrogów. Poszczególne misje mają tu cele typu znajdź, uratuj, ocal... Nudzi nawet tak fajny bajer jak możliwość przejechania się skuterem śnieżnym, a dostępny multiplayer, umożliwiający zabawę w trybach deathmatch, team deathmatch, doomsday i demolition, niczym szczególnym się nie wyróżnia.

Autorzy CONTRACT J.A.C.K. zbyt dosłownie wzięli sobie do serca porady analityków. Zamiast kolejnej niebanalnej strzelaniny z uroczą dziewoją w roli głównej zaoferowali graczom standard: twardego gościa z dużym obrzynem i sflaczałym mózgiem, walącego do wszystkiego, co się rusza. Niestety, powrót do czasów WOLFENSTEIN 3D jest już niemożliwy...



Pan w berecie ćwiczył kiedyś karate...



Przepraszam... Mogę prosić o ogień?



**Contract J.A.C.K.** **3+**
Akcja

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium 733 MHz, 256 MB RAM, 2 GB HDD
- cena 99.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Monolith / Cenega**
- nolf2.sierra.com

\+ Przyzwoita grafika oraz dźwięk, dużo strzelania

– Wysoki poziom trudności, denerwująca rozgrywka

Grafika 4- | Dźwięk 4 | Frajda 3

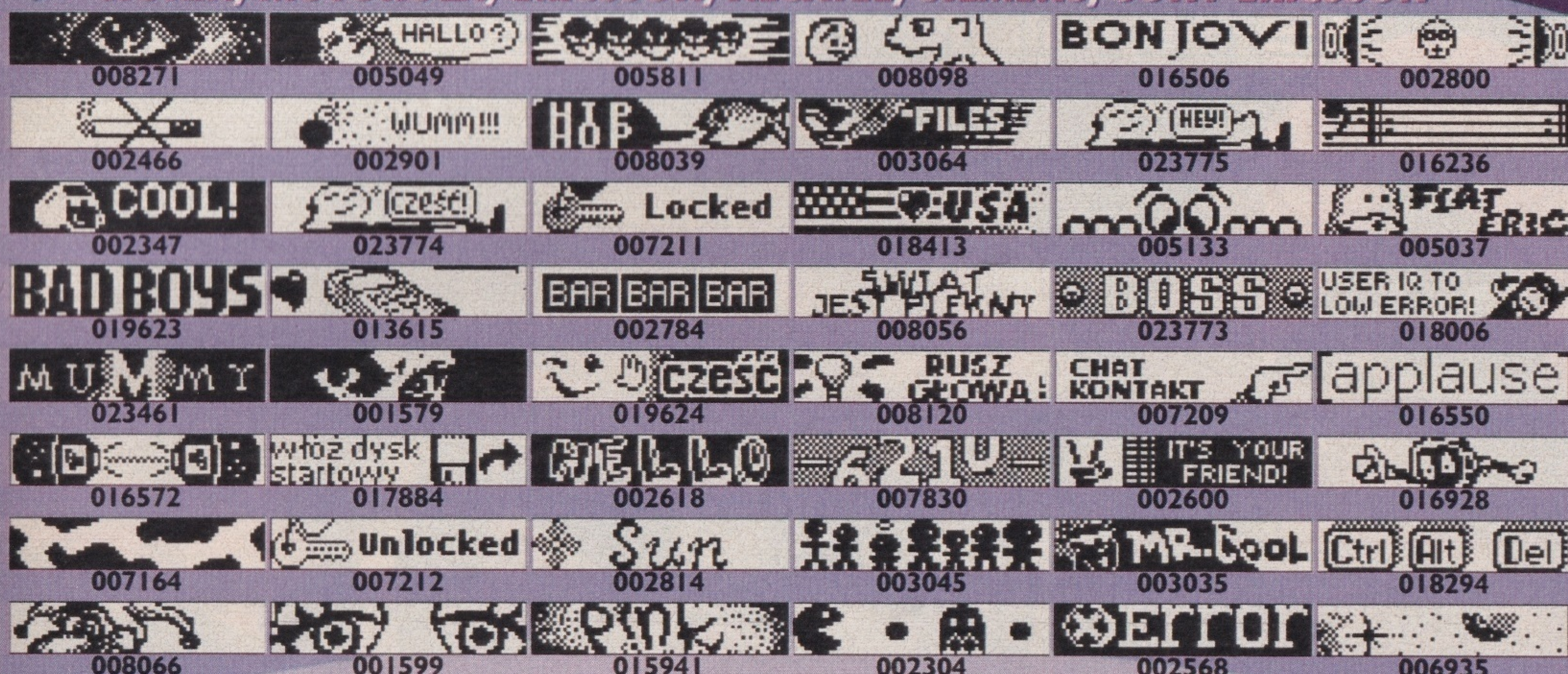
**Tylko fla fanów serii.** Garść chybionych pomysłów rzucona w świat NO ONE LIVES FOREVER

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

# PARTY

## Zmień wygląd swojej komórki

### LOGOSY SMS 7164 1,22 ZŁ
NOKIA, MOTOROLA, ERICSSON, ALCATEL, SIEMENS, SONY ERICSSON




**Nokia:** 2100, 3210, 3310, 3315, 3330, 3350, 3390, 3395, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3590, 3610, 3650, 5100, 5110, 5110i, 5130, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6138, 6150, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6590i, 6610, 6800, 7110, 7190, 7210, 7250, 7650, 8210, 8250, 8290, 8310, 8390, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i, 9290, **Alcatel:** OT 311, OT 511, OT 512, OT 715, **Ericsson:** T20e, T29, T39, T65, T66, T68, T68i, R520, R600, T200, **Motorola:** C330, T280i, T720i, T722i, V60i, V66i, **Sony Ericsson:** P800, T300, T68i, **Siemens:** A50, C55, M50, MT50, S55

Jeżeli masz telefon **NOKIA** i chcesz ściągnąć nowe logo wyślij SMS o treści: AA09.(numer loga) pod numer 7164. Płacisz za to tylko 1,22 zł. **Alcatel** wyślij AA09.A(numer loga), **Motorola** wyślij AA09.M(numer loga), **Sony Ericsson** i **Ericsson** wyślij AA09.E(numer loga), **Siemens** wyślij AA09.S(numer loga). Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 o treści: AA09.(numer loga).numer telefonu znajomego np. dla NOKII: AA09.105599.50577935I, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem loga.

### KOLOROWE LOGOSY SMS 7265 2,44 ZŁ NOKIA




**Nokia:** 3510i, 3530, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 8910i

### KOLOROWE TAPETY SMS 7365 3,66 ZŁ NOKIA




**NOKIA 3510i, 3530, 8910i wyślij ND09.(numer tapety) NOKIA 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250 wyślij NG09.(numer tapety)**

### DZWONKI SUPERHITY SMS 7265 2,44 ZŁ NOKIA

**POP**

**AA09.021575** Paul Sean, Get Busy
**AA09.021373** Dido, White Flag
**AA09.014070** Avril Lavigne, Sk8er Boi
**AA09.019840** In-Grid, In-Tango
**AA09.019627** Dj Bobo, Chihuahua
**AA09.021935** Kate Ryan, Mon couer resiste encore
**AA09.021825** Outlandish, Aicha
**AA09.023019** Sugababes, Hole In The Head
**AA09.021576** Scooter, Maria I Like It Loud
**AA09.022525** Kylie Minogue, Slow
**AA09.022282** Robbie Williams, Something Beautiful
**AA09.021372** Beyonce, Baby Boy
**AA09.019877** Kate Ryan, Desenchantee
**AA09.022275** Black Eyed Peas, Where Is The Love

**ROCK**

**AA09.019371** Linkin Park, Points Of Authority
**AA09.022533** The Rasmus, First Day Of My Life
**AA09.021375** Linkin Park, Numb
**AA09.022276** Coldplay, God Put A Smile Upon Your Face
**AA09.022278** Limp Bizkit, Eat You Alive
**AA09.022596** P.O.D., Alive
**AA09.021819** Stereophonics, Maybe Tomorrow
**AA09.022597** P.O.D., Youth Of The Nation
**AA09.021794** Metallica, Frantic
**AA09.023016** Limp Bizkit, Behind Blue Eyes
**AA09.018257** Reamon, Jeanny
**AA09.011866** Red Hot Chili Peppers, The zephyr song
**AA09.021377** The Rasmus, In The Shadows
**AA09.020714** Him, The Sacrament
**AA09.019367** Linkin Park, Crawling
**AA09.018507** Him, The Funeral Of Hearts

**HIP HOP**

**AA09.023587** Peja/Sweet Noise, Jeden taki dzien
**AA09.023586** Paresłow/tede, Gwiazdor
**AA09.017083** Peja/Slums Attack, Głucha Noc
**AA09.019513** WWO, Damy radę
**AA09.019512** Tewu, Tempo
**AA09.017852** Peja/ Slums Attack, Jest jedna rzecz
**AA09.023582** Ascetoholix/szad, Suczki
**AA09.019511** Sistars, Spadaj
**AA09.023583** Fenomen, To nie tak
**AA09.023585** Mezo/lajner, Mezokracja
**AA09.019510** Mor W.A, Tam i z powrotem
**AA09.019508** Hadesu Ls, Dobra Rzecz
**AA09.022288** Mezo, Żeby nie było
**AA09.023584** Mezo, Aniele

**POLSKIE**

**AA09.019841** Łzy, Kocham to dziś nic nie znaczy
**AA09.018727** Blue Cafe, Do nieba, do piekła
**AA09.018260** Marcin Rozynek, Najlepsze
**AA09.018734** Stachursky, Taka jak ty
**AA09.018730** Łzy, Oczy szeroko zamknięte
**AA09.014068** Ich Troje, Żadnych Granic
**AA09.019839** Ewelina Flinta, Goniąc za cieniem
**AA09.019837** Bajm, Myśli i Słowa
**AA09.019874** Borysewicz\Kukiz, Jeśli tylko chcesz
**AA09.019876** Marcin Rozynek, Siłacz
**AA09.020715** Kayah, Testostereon
**AA09.017848** Ich Troje, Pokaż swoją twarz
**AA09.015356** Krzysztof Krawczyk, Jestem Sobą
**AA09.017846** Ewelina Flinta, Żałuję
**AA09.017611** Raz Dwa Trzy, Oczy tej małej
**AA09.021374** Reni Jusis, Kiedyś Cię znajdę

### WIADOMOŚCI GRAFICZNE NOKIA
SMS 7265 2,44 ZŁ




### GRAFIKI SMS 7365 3,66 ZŁ SIEMENS




**Siemens:** S45, SL45i, ME45, S55

### DZWONKI SMS 7365 3,66 ZŁ SIEMENS

**AA09.S023958** Celine Dion, Tout l'or des hommes
**AA09.S023955** Busted, Crashed the Wedding
**AA09.S023957** Kylie Minogue, Slow
**AA09.S023954** A.Lipnicka & J.Porter, Bones of Love
**AA09.S023956** Sweet Noise & Peja, Jeden taki dzień
**AA09.S023282** Justin Timberlake, Senorita
**AA09.S023284** Sean Paul, Like Glue
**AA09.S023547** Evanescence, Going Under
**AA09.S023509** One-T Cool-T, Magic Key
**AA09.S023506** Peja, Głuch Noc

**Siemens:** A50, C45, C55, M50, M55, ME45, MT50, S45, S55, SL42, SL45, SL45i, SL55

Jeżeli masz telefon Siemens i chcesz mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści: AA09.S(numer logo lub dzwonka) pod numer 7365. Płacisz za to 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA09.S(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA09.S105599.50577935I

### NAJWIĘKSZE PRZEBOJE NOKIA 2003

NAJTAŃSZA POLIFONIA

| MONO SMS 7265 2,44 ZŁ | POLI * SMS 7365 3,66 ZŁ | |
|---|---|---|
| AA09.018509 | DD09.001399 | Łzy, Oczy szeroko zamknięte |
| AA09.021623 | DD09.001378 | One T + Cool T, The Magic Key |
| AA09.019837 | DD09.001398 | Bajm, Myśli i Słowa |
| AA09.010049 | DD09.000360 | Las Ketchup, Asereje |
| AA09.011862 | DD09.000448 | Nelly and Kelly Rowland, Dilemma |
| AA09.019840 | DD09.001396 | In-Grid, In-Tango |
| AA09.021575 | DD09.001379 | Sean Paul, Get Busy |
| AA09.013344 | DD09.001401 | Kukiz/Borysewicz, Jeśli tylko chcesz |
| AA09.009208 | DD09.000026 | Tatu, Nas nie dogoniat |
| AA09.017847 | DD09.001364 | Ich Troje, Babski świat |
| AA09.019756 | DD09.001394 | Kate Ryan, Libertine |
| AA09.019998 | DD09.001385 | Evenescence, Bring Me To Life |
| AA09.012947 | DD09.000028 | Tatu, Robot |
| AA09.014072 | DD09.000036 | Jenifer Lopez, Jenny from the block |
| AA09.009218 | DD09.000443 | Eminem, Cleaning out my closet |

**Dzwonki polifoniczne dostępne dla telefonów Nokia:** 3510, 3510i, 3530, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250

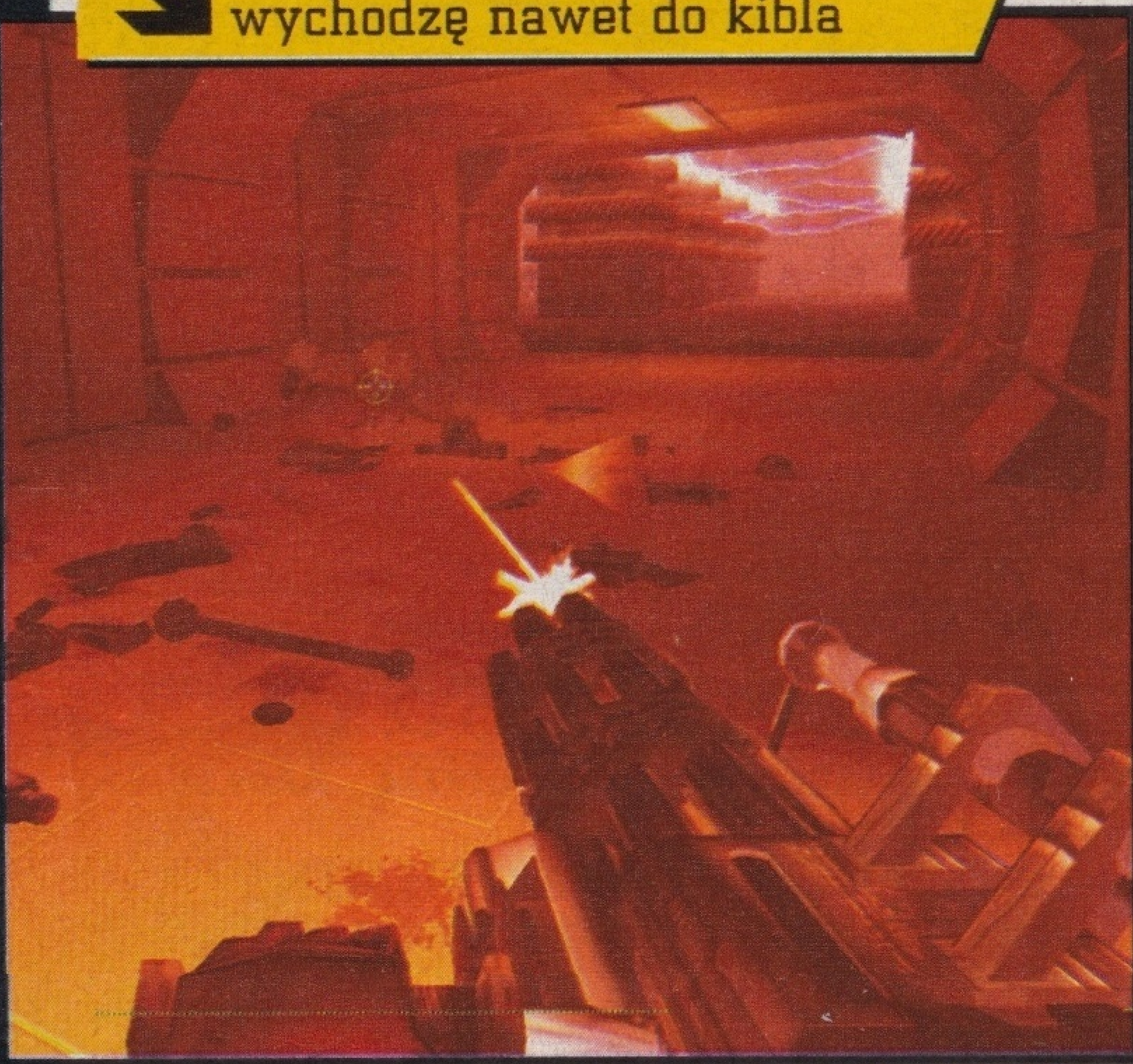
Jeżeli chcesz mieć nowe kolorowe logo, SUPERHITY oraz wiadomości graficzne, wyślij SMS o treści: AA09.(numer logo lub dzwonka) pod numer 7265. Kosztuje Cię to tylko 2,44 zł. Aby ściągnąć dzwonek polifoniczny wyślij SMS o treści: DD09.(numer dzwonka) pod numer 7365. Płacisz za to 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać kolorowe logo, wiadomość graficzną lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 o treści: AA09.(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA09.105599.50577935I. **Przed pobraniem dzwonka polifonicznego, kolorowego loga i tapety upewnij się że masz skonfigurowane połączenie WAP. Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów komórkowych NOKIA.**

# MARS
## BUNT ROBOTÓW





Bez wyrzutni minirakiet nie wychodzę nawet do kibla



**_Brak zapasów surowców oraz przeludnienie Ziemi spowodowały, że zdecydowano się skolonizować Czerwoną Planetę..._**

Plany podboju Czerwonej Planety przewidywały, że większość prac związanych z przystosowywaniem otoczenia do warunków zbliżonych do ziemskich będzie prowadzona przez roboty. Zbudowano rozmaite fabryki i stworzono wiele urządzeń, mających za zadanie ułatwić ludziom życie na planecie. Z czasem okazało się jednak, iż Mars wcale nie jest magicznym miejscem, gwarantującym dalszy bezpieczny rozwój ludzkości. Koloniści, jeden po drugim, zaczęli porzucać osiedla i przenosić się w okolice, gdzie powstawały nowe kosmiczne miasta.

Dowodem naszej krótkiej obecności na czwartej planecie Układu Słonecznego stały się przede wszystkim zdezaktywowane instalacje cywilno-wojskowe, obsługiwane przez tysiące robotów. Pewnego dnia jeden z orbitalnych satelitów nadzorczych dokonał transmisji dziwnego odczytu z powierzchni Marsa. W trakcie jej trwania sygnał został nagle przerwany, a powtórne próby kontaktu z systemem satelitarnym zakończyły się fiaskiem. Władze zaniepokojone obrotem sytuacji zdecydowały się przeprowadzić natychmiastowe dochodzenie. Do misji zwiadowczej wyznaczono specjalny zespół, składający się z grupy Wojskowych Autonomicznych Telerobotów Jednorazowego Użytku (Military Expendable Autonomous Telerobotics, w skrócie M.E.A.T.), do złudzenia przypominających zakutych w zbroje Marines z Warhammera 40K. Ty sam zostałeś mianowany dowódcą operatorów kontrolujących stan i poprawne funkcjonowanie tych urządzeń. Potrzebujesz więcej szczegółów?

MARS: BUNT ROBOTÓW to gra autorstwa zabużańskiej firmy Buka Entertainment (SPELLS OF GOLD, BATTLE MAGES, FAIR STRIKE), wspieranej przez zespół developerski z HBM. Jej dystrybucją w Polsce zajęła się Cenega, której zawdzięczasz fachowo zlokalizowaną polską wersję językową.

Trzeba przyznać, że z wykorzystanego w grze, trochę już przestarzałego silnika LithTecha (ALIENS VS. PREDATOR 2, NO ONE LIVES FOREVER) wyciśnięto niemal 100% możliwości. MARS: BR działa płynnie nawet w wysokich rozdzielczościach i przy dużej ilości przeciwników na mapie. Oczywiście w podanym przypadku potrzebny jest sprzęt o wiele mocniejszy od wymienionego w wymaganiach minimalnych.

Ponieważ twórcy, poza kilkoma bezsensownie wybijającymi z rytmu fragmentami scenariusza, zdecydowali się postawić na zawrotne tempo akcji, nie spodziewaj się niesamowitej grafiki (a cóż to, nie można połączyć jednego i drugiego?! - red.). Skupiono się raczej na elementach podkręcających atmosferę zabawy. Jest więc niezła gra świateł podczas wymiany ognia między uzbrojoną po zęby brygadą M.E.A.T., a bandą różnorodnych wrogich robotów. Poparto ją szaleńczymi techno-rockowymi brzmieniami, jak na mój gust momentami zbyt mocno wybijającymi się na pierwszy plan, ale na tyle zróżnicowanymi, żeby nie znudziły ci się zbyt szybko.



Teleroboty do złudzenia przypominają Marines z Warhammera 40K

Przejrzystość interfejsu również nie pozostawia wiele do życzenia, może oprócz braku cyfr przypisanych do poszczególnych broni i gadżetów. To wydające się drobnym niedociągnięciem przeoczenie często bywa zabójcze dla kontrolowanych przez ciebie Telerobotów. Zwłaszcza w początkowym stadium rozgrywki, zanim zdążysz przywyknąć do sporej liczby dostępnych narzędzi służących do demontażu zbuntowanych maszyn.

SI jest piętą achillesową MARSA: BR. Można rwać włosy z głowy, gdy widzisz, jak wspierające cię M.E.A.T. giną jeden po drugim, gubione przez słabo napisany skrypt zachowań. Równie dziwnie zachowują się wrogowie, bez żadnej reakcji przyjmujący serię z dalszej odległości. Ciekawym natomiast pomysłem zastosowanym przez zespół HBM było wprowadzenie do uzbrojenia M.E.A.T. stelaża modułowego. Gadżet ten to nic innego jak „wielofunkcyjne urządzenie militarne przeznaczone do montażu w robotach bojowych". Mówiąc prościej, jest to metalowy szkielet, do którego możesz podczepiać zestawy wymiennych zespołów luf. W wyposażeniu podstawowym dostajesz miniguna z nieskończoną ilością kapsuł energetycznych (amunicja). Dużo przyjemniej rozpoczyna się misję, gdy od startu dysponujesz drobiazgiem o przyzwoitej sile przebicia. Ale oko bieleje dopiero wtedy, kiedy lufy minikarabinu rozkręcają się do optymalnej prędkości strzału przed otworzeniem ognia. Ułamki sekund później jest już masakra. Jeśli dodać do tego sześć dalszych zestawów lufowych, trzy urządzenia podlufowe i pięć modyfikatorów amunicji, to nawet najbardziej agresywni fani taktycznych FPS'ów powinni czuć się w pełni usatysfakcjonowani. Tym bardziej, że gra posiada rozbudowany tryb wieloosobowy (mix deathmatchy, capture the flag, itp.) przeznaczony do gry przez LAN.

Może MARS: BR nie jest szczytowym osiągnięciem w dziedzinie naporowych FPS'ów, ale jeśli masz ochotę odpocząć od tradycyjnych gier z tego gatunku, to pozycja warta polecenia.

tekst: Paweł „CyberFish" Karaszewski

**Mars** — **4-**

Zręcznościowa / FPS

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 450 MHz, 128 MB RAM, 1 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Buka Entertainment / Cenega**
- brak strony www

cena 59.90

+ Duży wybór broni, przyzwoita grafika, płynne animacje

– Zupełnie zbędne przerywniki „intelektualne", głupia SI

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 4-

**Ładnie rysowana strzelanina ze szczątkowymi elementami taktyki zespołowej.** Dla miłośników gatunku




**Symulatory lotu to najtrudniejszy gatunek gier – bez dwóch zdań!**

W LOCK ON: AIR COMBAT SIMULATION zasiadamy za sterami takich maszyn jak A-10A Warthog, F-15C Eagle, Su-27 Flanker B, Mig-29 Fulcrum B, Mig-29 Fulcrum C, Su-25 Frogfoot, Su-33 Flanker D oraz Mig-29 Fulcrum. Realizm wykonania każdego z samolotów i sterowania jest naprawdę bardzo duży. Nawet doświadczeni gracze spędzą wiele godzin, podziwiając realistycznie odwzorowane kokpity oraz ucząc się, do czego służą znajdujące się na nich wskaźniki. A przy tym trzeba jeszcze utrzymać maszynę w powietrzu...

Akcja gry toczy się w rejonie Morza Czarnego. Składają się na nią cztery rozbudowane kampanie. Poza tym na gracza czeka ponad 20 oddzielnych zadań oraz możliwość konstruowania własnych szybkich misji przy użyciu Fast Battle Planner.

Na uwagę zasługują profesjonalnie przygotowane misje treningowe, które uczą od podstaw takich rzeczy jak startowanie, manewrowanie w powietrzu czy namierzanie celu. Dla miłośników symulatorów został przygotowany specjalny edytor misji i kampanii, który w praktyce sprawuje się bardzo dobrze. Nie zapomniano również o trybie multiplayer, umożliwiającym zabawę w sieci lokalnej oraz w Internecie. Warto również zajrzeć do encyklopedii.

Oprawa graficzna produktu jest wyśmienita. Rzadko kiedy można podziwiać tak rewelacyjnie wykonane modele samolotów i innych obiektów, a do tego przepiękne chmury, błękitne morze czy oszałamiające eksplozje. Niestety, wszystko to wymaga bardzo mocnego sprzętu, w przeciwnym razie redukcja detali jest nieunikniona. Bez względu jednak na wybraną konfigurację gra potrafi „przycinać" podczas lotu.

Grafika idzie w parze ze wspaniałym udźwiękowieniem. Wsłuchując się w komunikaty radiowe i odgłosy przelatujących bardzo blisko samolotów można poczuć się jak w powietrzu – szczególnie duże wrażenie robi moment przekraczania bariery dźwięku.

LOCK ON: AIR COMBAT SIMULATION to bardzo dobry produkt, jednak skierowany raczej do osób, które wcześniej miały już do czynienia z symulatorami. Dla nowicjuszy może się okazać zbyt twardym orzechem do zgryzienia.


Uwaga! Cel na godzinie 25. Hmm, a może nie...

**Lock On** — 5

Symulator

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM
- cena 139.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ Wersja PL ☒ Multiplayer
- **Eagle Dynamics / Cenega**
- www.poppc.com

\+ Ładna grafika, duży realizm, edytor misji, Fast Battle Planner

– Wymagania sprzętowe, bugi, pomoc dla początkujących

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5

**Rodzynek wśród symulatorów.** Produkt wręcz obowiązkowy dla wielbicieli gatunku

tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski




# Samochody sterowane za pomocą radia to symbol rozpasania kapitalistycznej młodzieży






Niebieskoskóra pokraka chce popływać

## RC Cars 4+

Wyścigi

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, 600 MB HDD
- cena 59.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **1C Company / Cenega**
- http://int.games.1c.ru/rc_cars

\+ Ładna grafika, fajne trasy z masą atrakcji, umiarkowana cena

– Muzyka nudna do bólu, spore odległości między checkpointami

Grafika 5- | Dźwięk 4 | Frajda 4+

**Wyścigi małych samochodzików.** Jeżeli podobał ci się RE-VOLT, rosyjski RC CARS powali cię na glebę

Tak, tak, rozpasania! Marzenie wszystkich dzieciaków uchodziło w epoce komunistycznej za dowód degrengolady zachodnich szczeniaków, a zarazem najlepszy przykład kapitalistycznych matactw i imperialistycznego wyzysku... Taką opinię usłyszał pewien młody wówczas człowiek, który z uporem maniaka wparowywał do sklepu z zabawkami, licząc, że znajdzie w nim coś więcej niż drewniane klocki, z których można było sobie zrobić konia. Dziś chłopiec ma 25 lat i każdy letni dzień spędza na słonecznej plaży. Pływa na desce, gra w siatkę z koleżankami, czasem zaś, kiedy woda straszy chłodem, siada na niewielkim murku i wraz z kumplami bawi się samochodzikami. Urządza sobie prawdziwe wyścigi dookoła plaży...

Gra RC CARS (znana w niektórych krajach pod roboczą nazwą SMASH CARS) przypomina zręczościówkę RE-VOLT, dołączoną niedawno do naszego miesięcznika. W obu programach gracz bierze udział w zawodach niewielkich samochodzików sterowanych przez radio. Gdyby chcieć krótko podsumować RC Cars można powiedzieć: świetna grafika, mocno zręcznościowy model jazdy i ciekawe, zróżnicowane trasy. O ile jednak w produkcie firmy Acclaim zwiedzałeś wnętrza sklepów, futurystyczne muzea i niezwykłe ogrody, to w RC CARS ścigasz się po znacznie bardziej zwyczajnych torach. Jeden z nich przebiega przez plażę, drugi przez niewielką bazę wojskową z kilkoma czołgami i rakietnicą, trzeci zaś zahacza o ruchliwą szosę. Jest też kemping, kopalnia i nieduże rancho. W przypadku każdej z lokacji sprytne rosyjskie „programisty" postarały się, by atrakcji nie brakowało. Po planszach chodzą ludzie (naturalnej wielkości, a więc tak około 10 razy większi od samochodziku gracza), biegają psy, jeżdżą samochody. Szczekacze, tak jak w życiu, atakują każdy poruszający się obiekt. Niektórzy plażowicze również nie są zadowoleni, że jakiś wóz śmiga im między nogami. Czasem kopią go, czasem łapią w rękę i ciskają przed siebie. Na trasach nie brakuje też dziur, uskoków, wąskich kładek, pełzających krabów, piłeczek, na które można wpaść, a także trudnych do znalezienia skrótów. Za całe to „żywe" otoczenie należy się autorom RC CARS piątka z plusem!



Na samym początku zabawy gracz ma do wyboru zaledwie jeden samochodzik i cztery podstawowe trasy. Dopiero później, wraz z kolejnymi sukcesami, uzyskuje dostęp do bardziej zaawansowanych wozów. Wszystkie cechuje zręcznościowy, ale bardzo fajny model jazdy. Pojazdy są szalenie zwrotne, mają miękkie zawieszenie, no i gnają całkiem przyzwoicie, zwłaszcza gdy gracz skorzysta z dopalacza. Sęk w tym, że na trasie dość łatwo się zgubić. Checkpointy rozmieszczone są mniej gęsto niż np. w POLDEK DRIVER i bez ciągłego wgapiania się w niezbyt dobrze zaprojektowany „kierunkowskaz" nie ma co liczyć na sukces na nieznanej trasie. Jednak dziki pęd to nie jedyna atrakcja. Program wygląda naprawdę ślicznie, morska woda przepięknie faluje i pieni się, ludziska szlajają się bez celu, a tekstury są ostre i wyraźne. Razi nieco muzyka. Jest co prawda niezła, ale monotonnie leci w kółko...

Dostępne w RC CARS tryby rozgrywki to również nic specjalnego. W grze znajduje się opcja szybkiego wyścigu oraz wyścigu z duchami (czyli zapisanym uprzednio najlepszym przejazdem gracza). Są też mistrzostwa, w czasie których odblokować można wszystkie 10 torów oraz zakupić nowe samochody wraz z dodatkowym osprzętem – lepszymi kołami, silnikiem, a także dopalaczem. Nie zabrakło wreszcie trybu multiplayer, umożliwiającego zabawę z kolegą na podzielonym ekranie oraz w sieci lokalnej lub przez Internet.

W czasach komuny samochodziki sterowane radiem były obiektem pożądania wszystkich chłopaków z podwórka. Na RC CARS ludziska nie będą aż tak napalone, chociaż gra swoich fanów znajdzie. Chociażby wśród graczy, którzy przed trzema miesiącami zachorowali na RE-VOLT...

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

No to lecimy na czołowe zderzenie z kempingowcem...



N·GAGE
NOKIA

# KONKURS SMS

Chcesz wygrać

**konsolę N•GAGE?**

Weź udział w naszym konkursie!

Odpowiedz na pytanie:
Na jakim nośniku można kupić gry na konsolę N-GAGE?

A) płyta CD
B) dyskietka
C) karta pamięci MMC
D) dysk zewnętrzny

Odpowiedź wyślij SMS'em na numer 7164 jako CL.NG.#
(zamiast # wpisz A, B, C lub D)

Na odpowiedzi czekamy do końca stycznia. Koszt wysłania jednego SMS wynosi 1.22 zł z VAT. Usługa dostępna w Sieciach Plus GSM, Era oraz Idea

**Do wygrania dodatkowo:**

**20 portfelików N•Gage**

**10 toreb N•Gage**

**5 koszulek**

**powodzenia!**




N·GAGE
NOKIA

## Cycling Manager 3



W Polsce popularnością cieszą się te dyscypliny sportowe, w których sukcesy odnoszą nasi rodacy. Jeszcze pięć lat temu fanów skoków narciarskich czy siatkówki można było policzyć na palcach lewej ręki drwala, a teraz więcej ich niż mrówków. Przed dziesięciu laty wszyscy pasjonowali się sukcesami takich zawodników jak Jaskuła czy Halupczok. Dziś nikt o nich nie pamięta... Kim byli? Cudownymi dziećmi pedałów i kierownicy.

Gra CYCLING MANAGER 3 pozwoli ci wcielić się w menadżera drużyny kolarskiej. Z dnia na dzień stajesz się odpowiedzialny za cały team, dbasz o finanse, transfery i treningi. Wyszukujesz też nowych zawodników i negocjujesz z producentami sprzętu. Przed rozpoczęciem wyścigu przygotowujesz rowery, na szosie decydujesz o taktyce. Jednym zawodnikom pozwalasz odetchnąć i pociągnąć elektrolitów z bidonu, innym każesz przez cały czas atakować. Zabawie towarzyszy oczywiście bardzo ładna, trójwymiarowa grafika oraz ciekawa oprawa dźwiękowa. Z Sieci można zaś ściągnąć zestawy dodatkowych tekstur, zmieniając wygląd asfaltu, koszulek czy tel. Cóż... CYCLING MANAGER 3 to najlepszy menadżer kolarski na PC. Mogą po niego spokojnie sięgnąć także i ci ludzie, którzy nie wiedzą, czym różni się koło od siodełka.



**Cycling Manager 3**
Menadżer kolarski
☒ Wersja PL ☒ Multiplayer
cena 49.90
Cyanide / PLAY
Gra na platformy: PC
www.cycling-manager.pl
4+

## Taxi Challenge: Londyn

Berlin zdobyty, czas wyprawić się na Londyn. Tak, tak, wiem, nie ma takiego miasta, jest za to Lądek Zdrój... Mimo to wsiadasz do swej czarnej taksóweczki i wyruszasz na miasto, by powalczyć o kasę. Forsencję zarabiasz zaś, wożąc ludzi.

Podjeżdżasz pod delikwenta, ten wskakuje do wozu. Na ekranie pojawia się gigantyczna strzałka. Dzięki niej wiesz, dokąd masz gnać. I gnasz. Najlepiej na skróty, przez trawniki i dachy... Twoim wrogiem jest bowiem czas. Klient chce dostać się na miejsce szybko, a nawet bardzo szybko. Podnieca go ostra jazda, zakręty brane z piskiem opon i wyprzedzanie na trzeciego. Wkurza się jednak, gdy po drodze taranujesz latarnie i zderzasz się z babinami w rozlatujących się Maluchach.



Po dotarciu na miejsce dostajesz wypłatę w euro (w euro! Od kiedy Lądek jest w strefie euro?!), wywalasz gościa z wozu, bierzesz następnego chętnego i wiuuuuuu, pędzisz jak struś pędziwiatr do przodu. Co kilka etapów zmienia się okolica, po której prujesz. Za każdym razem jest to jednak Lądek wraz z charakterystycznymi budynkami, takimi jak Big Ben, Tower i Opactwo Westministerskie. Model jazdy? Czysto zręcznościowy. Grafika? Ujdzie...

**Taxi Challenge: Londyn**
Symulator „złotówy"
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer
cena 29.95
Team 6 / Topware
Gra na platformy: PC
www.team6-games.com
3+

## Scooby-Doo: Muzealna draka...



Bardzo smutna niespodzianka. PIRAMIDALNA ZAGADKA i wcześniejsze psy z grem-chórzem w goli równej... Ech! Nic z tego! Język mi się plącze! Ale jak tu się nie emocjonować, jak nie płakać i nie lamentować jak poparzony, jeśli w miejsce oczekiwanej przygodówki otrzymuje się pięć prostych zagadek logicznych? I to tak banalnych, że nawet dziecko metr dziesięć ukończy je w za jednym ziewnięciem?! To niesprawiedliwe!

We wcześniejszych grach Scooby i paczka rozwiązywali zagadki. Ot, docierali do miasta i zbierając przedmioty, a także rozmawiając z napotkanymi postaciami, wpadali na trop przestępcy. W MUZEALNEJ DRACE Z POWODU ROBAKA tylko na pozór jest podobnie. Velma, Fred, Daphne, Kudłaty i ich pies odwiedzają muzeum, po którym panoszy się duży zielony robak. Bohaterów gry wita czarnoskóry ochroniarz, który podsuwa im pod nos personalia pięciu podejrzanych. Nowa zagadka? Niestety nie. Detektywi ograniczają się bowiem do zebrania pięciu dowodów. Każdego z nich broni prosta zagadka: odmiana master-minda z lodami zamiast guzików, zaganianie mrówek do odpowiednich dziupli, prosta zabawa w dopasowywanie płytek ze wzorkami bądź kamiennych kulek, wreszcie banalny klon SOKOBANA. Ładna grafika i bardzo dobry dubbing nie ratują chybionego pomysłu. To potężny krok w tył od czasów MIASTA DUCHÓW.

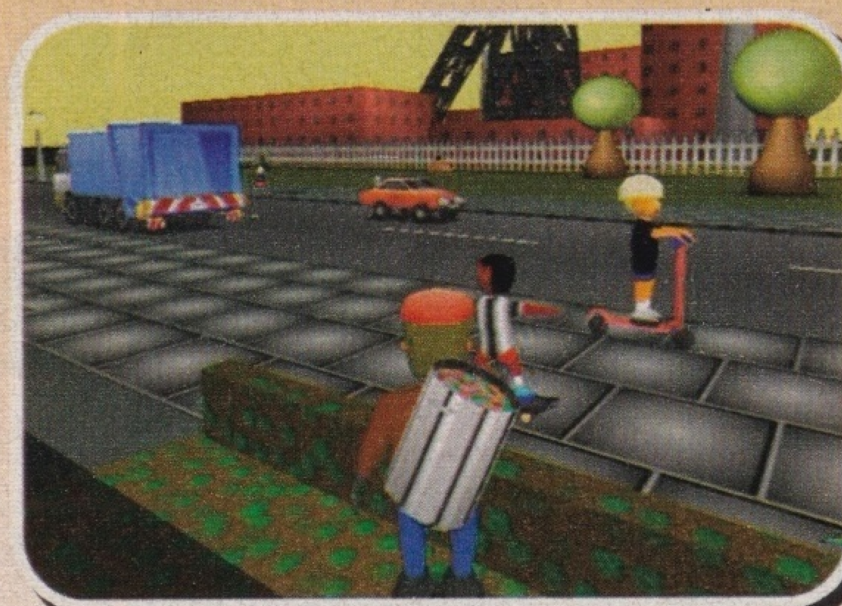


**Scooby-Doo: Muzealna...**
Łamigłówka dla noworodków
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer
cena 69.90
Learning / CD Projekt
Gra na platformy: PC
www.scooby-doo.com
3+

## Binman

Współczesna odmiana starego hitu z ZX Spectrum, zwącego się PAPERBOY. Przed laty jej główny bohater roznosił gazety po niewielkim osiedlu domków jednorodzinnych. Uważał przy tym, by uniknąć czołowego zderzenia z samochodami zasuwającymi po ruchliwej uliczce. Starał się też nie wpaść na przechodniów i nie rozjechać psa wałęsającego się po okolicy. A były to czasy, w których za wałęsanie się groziło internowanie...

Minęło blisko 20 lat. Chłopak dorósł, zmężniał, awansował. Porzucił zawód gazeciarza, by poświęcić się swej życiowej pasji – śmieciarstwu. Teraz łazi od domu do domu i wypróżnia (mocne słowo) pozostawione przez gospodarzy kubły na śmieci w trzewiach swej zielonej śmieciareczki. Uważa przy tym, by nie wpaść pod samochody krążące po ulicy. Unika też przechodniów – młodych skejtów, tęgawych damulek, wreszcie bubków w garniakach.



Od strony graficznej BINMAN nie wygląda najlepiej. Autorzy starali się tchnąć w grę komiksowy klimat (domki śmiesznie podskakują, samochody bujają się na boki), lecz nie zdołali zamaskować niedostatków silnika. Płaskie drzewa, rozmazane tekstury, do tego częste ataki ziewania – oto żywot, jaki czeka śmieciarza w XXI wieku.

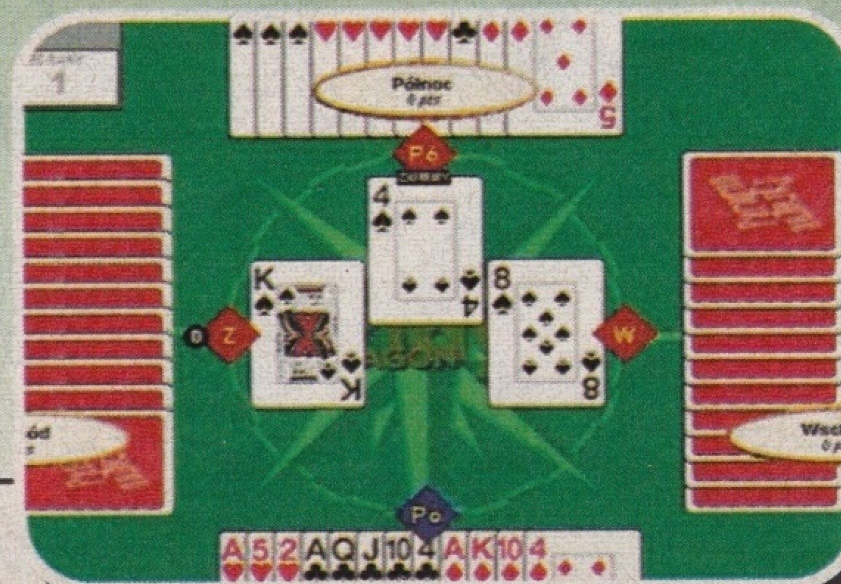
**Binman**
Wyczyść, sprzątnij, pozamiataj
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer
cena 19.90
Idigicon / MarkSoft
Gra na platformy: PC
blitz.idigicon.com
2+

## Brydż

Co się dzieje? No o co chodzi? Przecież miało być tak pięknie! Porady miały być, trzy stopnie trudności, do tego przejrzysta grafika i inteligentny system gry! Nie ma zaś zupełnie nic...

BRYDŻ uruchamia się bezpośrednio z płyty CD, na której zajmuje zaledwie 5 MB. Nic więc dziwnego, że program nie wygląda najlepiej. Zaledwie jeden stół oraz brak możliwości zmiany koszulek kart to znacznie mniej niż oferują darmowe programy brydżowe. W dodatku „kontrę" przetłumaczono jako „podwójnie", „robra" jako „robera", a „dokładanie do koloru" jako „popieranie". Lektora na czas nagrań wpakowano do głębokiej studni. Jest więc źle, a przecież to dopiero początek.

W czasie licytacji komputer popełnia kardynalne błędy. Nie wspiera partnera, jak wymaga tego dobry obyczaj. Wielokrotnie zostawia go na poziomie „jeden w kolor" bądź w ogóle rezygnuje z ryzyka. W czasie rozgrywki fatalnie wistuje, dokłada karty bez ładu i składu oraz bezsensownie impasuje. I to nawet na najwyższym poziomie trudności! W dodatku porady, jakie podsuwa w czasie licytacji, dają się o kant tyłka obić. Na szczęście nie musimy się BRYDŻA wstydzić – powstał w całości za granicą. Jakąż to niebezpieczną myśl techniczną mają ci Amerykanie!



**Brydż**
Karciochy
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer
cena 19.90
Tellis / PLAY
Gra na platformy: PC
www.paragonbridge.com
2

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski



## CONTRACT J.A.C.K.

Podczas gry naciśnij klawisz T w celu otworzenia okienka dialogowego. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **god** – Nieśmiertelność
- **poltergeist** – Niewidzialność
- **maphole** – Zakończenie misji
- **health** – Maksymalna ilość energii
- **ammo** – Maksymalna ilość amunicji
- **armor** – Maksymalny wskaźnik pancerza
- **kfa** – Wszystkie bronie i maksymalny wskaźnik amunicji, energii oraz pancerza
- **guns** – Wszystkie bronie
- **baddaboom** – Gigantyczne eksplozje



## GORKY ZERO: FABRYKA NIEWOLNIKÓW

Podczas gry naciśnij klawisz Tab. Kliknij dwukrotnie myszką na ikonce przenośnego komputera. Gdy obraz ulegnie zmianie, wciśnij jednocześnie klawisze G i O. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **5332** – Nieśmiertelność
- **8892** – Niewidzialność
- **8216** – Maksymalna ilość energii
- **2352** – Wszystkie bronie
- **4616** – Lepsza celność
- **2695** – Nieograniczona ilość amunicji
- **4982** – Przeciwnicy cię nie słyszą
- **4828** – Wszystkie gadżety
- **9123** – Przyspieszone włamywanie się do komputerów



## STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Uwaga! Podany sposób wymaga edycji jednego z plików gry. Zanim dokonasz edycji, koniecznie zrób kopię zapasową. Dowolnym edytorem tekstu otwórz plik „swkotor.ini" znajdujący się w katalogu z grą. Znajdź linijkę „Game Options" i tuż pod nią dodaj następujący wpis:

EnableCheats=1

Podczas gry naciśnij klawisz ~ w celu otworzenia okienka konsoli. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów, gdzie # oznacza liczbę.

- **invulnerability** – Nieśmiertelność
- **heal** – Leczenie wybranego członka drużyny
- **setcomputeruse #** – Ustawienie charakterystyki „Computer Use"
- **setdemolitions #** – Ustawienie charakterystyki „Demolitions"
- **setstealth #** – Ustawienie charakterystyki „Stealth"
- **setawareness #** – Ustawienie charakterystyki „Awareness"
- **setpersuade #** – Ustawienie charakterystyki „Persuade"
- **setrepair #** – Ustawienie charakterystyki „Repair"
- **setsecurity #** – Ustawienie charakterystyki „Security"
- **setstrength #** – Ustawienie charakterystyki „Strength"
- **setdexterity #** – Ustawienie charakterystyki „Dexterity"
- **setconstitution #** – Ustawienie charakterystyki „Constitution"
- **setintelligence #** – Ustawienie charakterystyki „Intelligence"
- **setwisdom #** – Ustawienie charakterystyki „Wisdom"
- **setcharisma #** – Ustawienie charakterystyki „Charisma"
- **addlevel #** – Zwiększenie poziomu



## THE SIMPSONS: HIT & RUN

Wejdź do ekranu opcji, następnie naciśnij klawisz F1 i przytrzymaj go podczas wpisywania poniższych kodów.

- **K;K;** – Odblokowanie wszystkich ubrań dla każdej postaci (działa tylko po ukończeniu wszystkich misji)
- **ooo** – Odblokowanie wszystkich samochodów kolekcjonerskich (działa tylko po ukończeniu wszystkich misji)
- **oLoL** – Odblokowanie wszystkich samochodów, będących nagrodami (działa tylko po ukończeniu gry w całości)
- **LLLo** – Odblokowanie bonusowych kamer
- **;;;** – Lepsze przyspieszenie
- **KKKK** – Brak maksymalnej prędkości
- **LL;K** – Samochód Red Brick
- **KKK;** – Podskakujący samochód po naciśnięciu klawisza klaksonu
- **LoL;** – Renderowane drzewa
- **oKK;** – Prędkościomierz



## NBA LIVE 2004

Kody graczy:

Poniższe kody wpisz zamiast nazwiska (Last Name) tworzonego gracza.

- **WHSUCPOI** – Aleksander Pavlovic
- **POCKDLEK** – Andreas Glyniadakis
- **SDFGURKL** – Carlos Delfino
- **NBVKSMCN** – James Lang
- **SOSODEF** – Jermaine Dupri
- **OEISNDLA** – Kyle Korver
- **SKENXIDO** – Malick Badiane
- **POSNEGHX** – Mario Austin
- **BBVDKCVM** – Matt Bonner
- **ZXDSDRKE** – Nedzad Sinanovic
- **QWPOASZX** – Paccelis Morlende
- **ITNVCJSD** – Remon Van De Hare
- **POILKJMN** – Rick Rickert
- **ZXCCVDRI** – Sani Becirovic
- **IOUBFDCJ** – Sofoklis Schortsanitis
- **POIOUIS** – Szymon Szewczyk
- **XCFWQASE** – Tommy Smith
- **WMZKCOI** – Xue Yuyang

Kody butów:

Poniższe kody wprowadź w sekcji „NBA Codes", będącej częścią opcji „My NBA".

- **63RBVC7423** – Air Flight 89
- **GF9845JHR4** – Air Flight 89 Colorway 3
- **2389JASE3E** – Air Flightposite II Colorway 2
- **OP5465UX12** – Air Foamposite I
- **DG56TRF446** – Air Foamposite Pro Colorway 1
- **3245AFSD45** – Air Foamposite Pro Colorway 2
- **DSAKF38422** – Air Foamposite Pro Colorway 3
- **A0K374HF8S** – Air Hyperflight Colorway 3
- **JCX93LSS88** – Air Hyperflight Colorway 4
- **CVJ554TJ58** – Air Jordan III
- **367UEY6SN** – Air Zoom Flight Colorway 1
- **23LBJNUMB1** – Air Zoom Generation (Lebron James)
- **XCV6456NNL** – Nike Blazer
- **424TREU777** – Nike Shox BB4
- **SDFH764FJU** – VCIII




## DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA

Podczas gry naciśnij klawisz Enter, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **+zool** – Nieśmiertelność (Kod musi być wpisywany po każdym przerywniku filmowym)
- **+checksinthemail** – Maksymalna ilość złota
- **+potionaholic** – 3 napoje Super Health i Super Mana
- **+sniper** – Zasięg niektórych broni wzrasta do 100 metrów
- **+sixdemonbag** – Potężne czary
- **faetehbadger** – Pełny zestaw Newbie Gear
- **+drdeath** – Ustawienie wszystkich statystyk na maksimum
- **loefervision** – Brak mgły
- **xrayvision** – Brak tekstur
- **maxjooky** – Bardzo duże postacie
- **minjooky** – Bardzo małe postacie



## TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Poniższe kody należy wpisywać w opcji Passwords.

- **D** – Donatello
- **L** – Leonardo
- **M** – Michaelangelo



o wybraną liczbę (zła wartość obniża poziom)
• **addexp #** – Zwiększenie punktów doświadczenia o wybraną liczbę (zła wartość zmniejsza ilość punktów)
• **addlightside #** – Dodanie określonej ilości punktów Light Side (zła wartość zmniejsza ilość punktów)
• **adddarkside #** – Dodanie określonej ilości punktów Dark Side (zła wartość zmniejsza ilość punktów)
• **givecredits #** – Dodanie określonej ilości kredytów
• **turbo** – Naciśnij klawisz W lub S, aby poruszać się szybciej
• **bright** – Rozjaśnienie ekranu
• **revealmap** – Odkrycie mapy
• **giveitem <nazwa przedmiotu>** – Daje wybrany przedmiot
• **givemed** – Apteczka
• **giverepair** – Zestaw naprawczy
• **givecomspikes** – Komputerowe kolce
• **givesitharmor** – Pancerz Sith
• **dancedancemalak** – W ostatniej walce Malak zmienia się w tańczącą Twi'lek
• **[Tab]** – Lista wszystkich komend

• **R** – Raphael
• **S** – Shredder

• **LMSSL** – Alternatywny strój dla Donatello (na ekranie wyboru postaci naciśnij klawisz odpowiadający za atak specjalny)
• **MSRLR** – Alternatywny strój dla Leonardo (na ekranie wyboru postaci naciśnij klawisz odpowiadający za atak specjalny)
• **MMMSL** – Alternatywny strój dla Michaelangelo (na ekranie wyboru postaci naciśnij klawisz odpowiadający za atak specjalny)
• **SMLSR** – Alternatywny strój dla Raphaela (na ekranie wyboru postaci naciśnij klawisz odpowiadający za atak specjalny)
• **SLSRS** – Alternatywne efekty dźwiękowe
• **DRLDS** – Mocniejszy atak dla Donatello
• **LMLSD** – Mocniejszy atak dla Leonardo
• **RDSRL** – Mocniejszy atak dla Raphaela
• **LRLDD** – Lepsza obrona dla Donatello
• **SSRSL** – Lepsza obrona dla Leonardo
• **LSSDR** – Lepsza obrona dla Michaelangelo



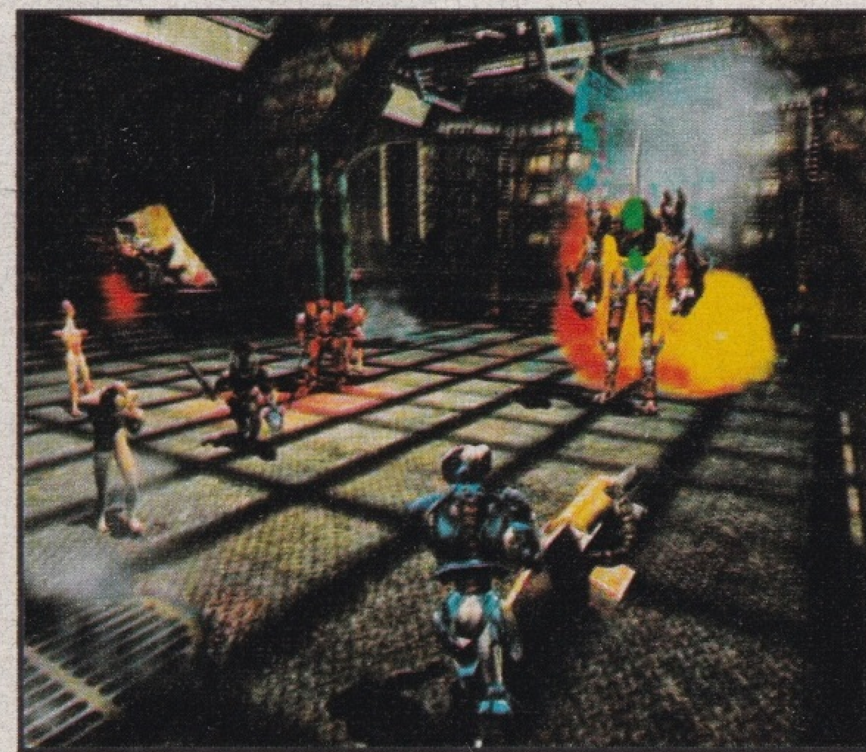

tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski

• **DSRRS** – Lepsza obrona dla Raphaela
• **SDDLS** – Efekt podwojonej siły dla Donatello
• **LDDRS** – Efekt podwojonej siły dla Leonardo
• **LMLMS** – Efekt podwojonej siły dla Michaelangelo
• **DLDRS** – Efekt podwojonej siły dla Raphaela
• **LSDRM** – Uaktualnienie bazdy danych
• **LDRSM** – Odblokowanie mistrza Splintera

## APOCALYPTICA

Podczas gry naciśnij klawisz ~ w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz „exodus 15:3", aby aktywować możliwość cheatowania. Teraz możesz używać poniższych kodów.

• **god 0 lub 1** – Nieśmiertelność
• **nextlevel** – Ominięcie aktualnego poziomu
• **fly 0 lub 1** – Tryb latania
• **setres** – Ustawienie aktualnej rozdzielczości
• **list** – Lista komend
• **changecharacter** – Zmiana aktualnej postaci
• **botcombat** – Botcombat
• **botmove** – Botmovement
• **botforcefight** – Boty wymuszające walkę
• **listplayers** – Lista wszystkich aktywnych graczy
• **addbot** – Dodanie nowego bota opartego o skrypt
• **editbot** – Edycja cech bota
• **removebot** – Usunięcie bota z gry
• **makebotdead** – Zabicie bota
• **playmovie** – Odegranie filmu
• **botorders** – Wyświetlenie rozkazów bota
• **getres** – Odczytanie aktualnej rozdzielczości



## SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

Nieśmiertelność:
• **podczas gry naciśnij klawisz + lub Ctrl i +, a następnie wpisz: „Application:SetGodMode(1)" i naciśnij klawisz Esc**

Nieograniczona ilość many:
• **podczas gry naciśnij klawisz + lub Ctrl i +, a następnie wpisz: „Application:SetNoManaUsage(1)" i naciśnij klawisz Esc**

99999 sztuk wszystkich surowców:
• **podczas gry naciśnij klawisz + lub Ctrl i +, a następnie wpisz: „Application:GiveMeGoods(99999)" i naciśnij klawisz Esc**

Możliwość budowania dowolnych budowli:
• **podczas gry naciśnij klawisz + lub Ctrl i +, a następnie wpisz: „Application:SetBuildingTechTreeMode(1)" i naciśnij klawisz Esc**

Możliwość budowania dowolnych jednostek:
• **podczas gry naciśnij klawisz + lub Ctrl i +, a następnie wpisz: „Application:SetFigureTechTreeMode(1)" i naciśnij klawisz Esc**

Szybkie konstruowanie:
• **podczas gry naciśnij klawisz + lub Ctrl i +, a następnie wpisz: „Application:SetBuildingFastBuildMode(1)" i naciśnij klawisz Esc**

Szybsze rzucanie bohaterów:
• **podczas gry naciśnij klawisz + lub Ctrl**



**i +, a następnie wpisz: „Application:FastHeroCast(1)" i naciśnij klawisz Esc**

Tryb debugowania:
• **podczas gry naciśnij jednocześnie klawisze Ctrl i D w celu aktywowania trybu debugowania. Teraz przytrzymaj klawisz Ctrl i naciśnij W, E, R lub S, aby aktywować różne funkcje**

## TAXI RACER NEW YORK 2

Podczas gry naciśnij klawisz ~ w celu otworzenia okienka konsoli. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

• **ROCK** – Nieśmiertelność
• **GOD** – Nieśmiertelność
• **NEXTMISSION** – Zakończenie misji sukcesem
• **FAILMISSION** – Zakończenie misji porażką
• **ADDCASH** – Dodatkowe pieniądze
• **GIMMEALLMISSIONS** – Tryb rejsu
• **FREECAM** – Tryb latania
• **JUMP** – Lewy klawisz Shift umożliwia skok
• **SPEED** – Lewy klawisz Shift umożliwia przyspieszenie
• **TELEPORT** – Klawisz R teleportuje do losowej lokacji
• **CAMERAEDITOR** – Pokazanie wszystkich kamer
• **CARCAMEDIT** – Poruszenie kamery
• **SETLIGHT** – Ustawienie świateł
• **SHOWSOUNDS** – Pokazanie linii dźwięków
• **EXIT** – Wyjście z gry



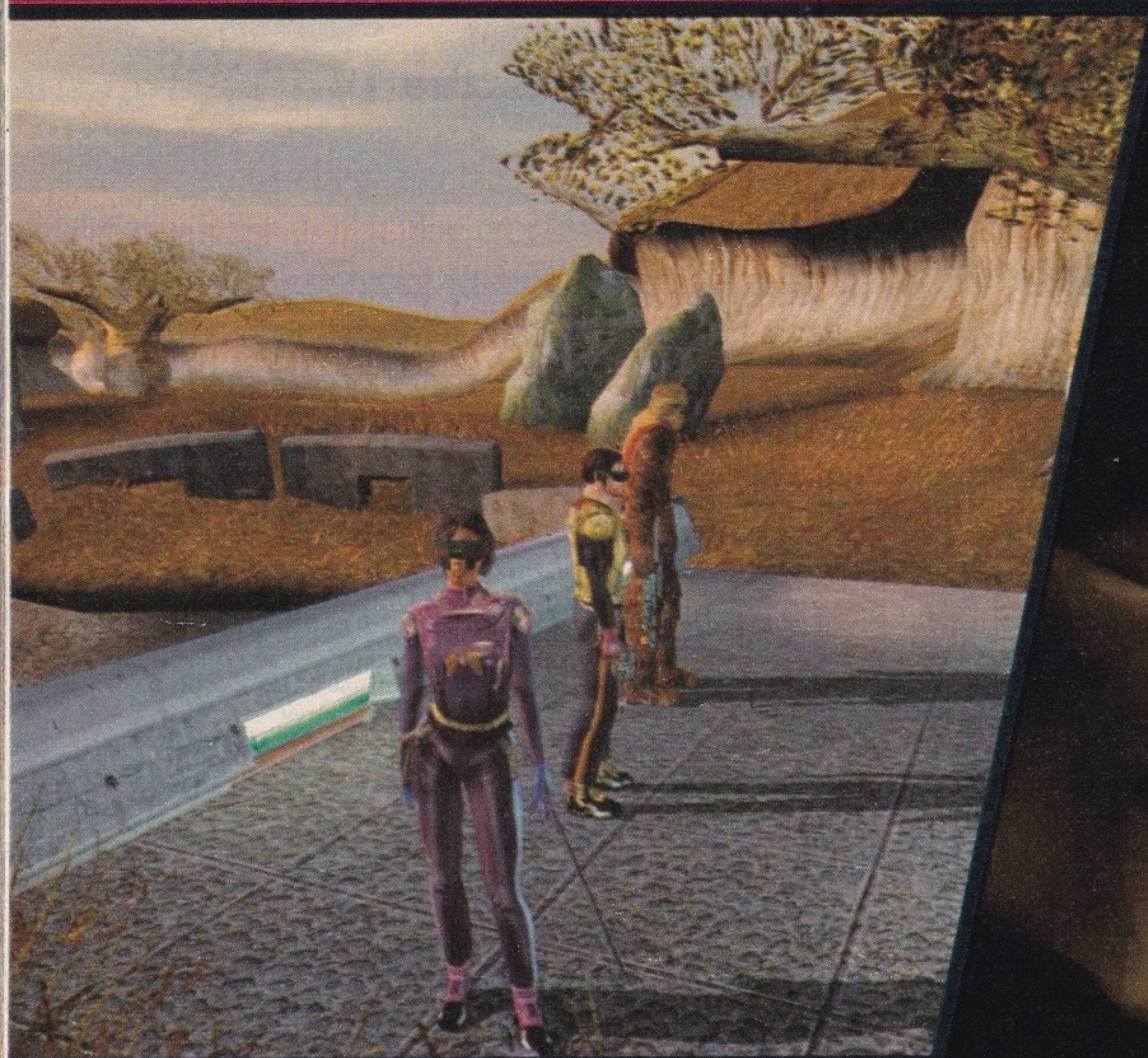

## KOREA FORGOTTEN CONFLICT

Poniższych kombinacji należy używać w menu pomocy, które otworzysz naciskając klawisz F1.

• **CTRL + I** – Nieśmiertelność
• **CTRL + X** – Niewidzialność
• **CTRL + H** – Zakończenie misji
• **CTRL + M** – Nieograniczona ilość amunicji

Poniższych kod wpisz w menu, w którym wybierasz misje.

• **HOSSANA** – Dostęp do wszystkich poziomów





***Nie wiesz, jak rozpocząć grę? Utknąłeś w jakimś irytującym momencie? Nasz poradnik powinien ułatwić ci życie***



Witam w poradniku do SW: KotOR. Na początek kilka słów na temat konstrukcji tego tekstu. Materiał dzieli się zasadniczo na cztery sekcje, zawierające opisy dostępnych klas postaci, twoich towarzyszy, ścieżek Mocy oraz właściwy opis przejścia gry. Aha, w tym ostatnim jest kilka spoilerów – czasem jednak nie sposób było ich uniknąć. Z racji, iż miejsca jest raczej niewiele, a ja mam sporo do powiedzenia, najlepiej będzie, jeśli od razu przejdziemy do rzeczy...



## SEKCJA 1: ŚCIEŻKI MOCY

W zależności od twoich poczynań, system gry będzie przydzielał ci punkty Ciemnej bądź Jasnej Strony Mocy. Punkty te są całkowicie niezależne od twoich współczynników czy choćby punktów doświadczenia – to takie ustalane „na gorąco" usposobienie twojej postaci. Poza tym, jeśli np. bliżej jesteś Ciemnej Strony, z większą łatwością będzie przychodziła ci nauka takich Mocy jak Duszenie czy Wysysanie Życia. Zaczynasz jako osoba całkowicie neutralna.

### Punkty Jasnej Strony otrzymujesz za:

- pomaganie biednym i pokrzywdzonym
- odmawianie przyjęcia zapłaty za udzieloną pomoc
- cierpliwe wysłuchiwanie nawet najnudniejszych opowieści
- rozmawianie w uprzejmy sposób
- mówienie prawdy i tylko prawdy
- stosowanie dyplomacji i perswazji, kiedy tylko jest to możliwe
- korzystanie z Jasnych Mocy

### Punkty Ciemnej Strony Mocy otrzymujesz zaś za:

- zabijanie i okradanie bezbronnych
- odmawianie pomocy potrzebującym
- namawianie bohaterów niezależnych do robienia rzeczy, które im zaszkodzą
- kłamstwa
- parcie do celu po trupach (szczególnie tych niewinnych i bezbronnych)
- korzystanie z Ciemnych Mocy

# SEKCJA 2: TWORZENIE POSTACI




Na początku gry ustalasz płeć i zawód twojej postaci. O ile kwestia płci ma znikomy wpływ na rozgrywkę, od klasy twojego bohatera zależy właściwie wszystko – z ogólną atmosferą gry włącznie. Oto niewielkie omówienie każdego z profilów:

## SCOUNDREL

Idealny profil dla wszystkich tych, którzy w grach fantasy decydowali się na wybór złodzieja. Postać stworzona do omijania zabezpieczeń, skradania się i atakowania z zaskoczenia.

*Mocne strony:*

- dużo umiejętności klasowych
- dużo punktów umiejętności
- stosunkowo mocne ataki z zaskoczenia
- wysokie rzuty na refleks

*Słabe strony:*

- mały bonus do ataku
- niewiele punków witalności (VP)
- niekoniecznie wiele zdolności bojowych (feats)
- na początku nie może używać wielu przedmiotów

## SOLDIER

Odpowiednik Barbarzyńcy z gier fantasy. Jeżeli rąbanie wrogów na kawałki stawiasz wyżej aniżeli siłę perswazji – jest to idealna klasa dla ciebie. Żołnierze otrzymują najwięcej zdolności bojowych (feats) i cieszą się najlepszym zdrowiem, lecz bardzo cienko u nich ze zdolnościami socjalnymi (łagodna perswazja nie wchodzi zatem w grę).

*Mocne strony:*

- najwięcej zdolności bojowych (feats)
- najlepsze zdrowie
- możliwość korzystania z każdego rodzaju zbroi czy uzbrojenia już na początku gry
- największe bonusy do ataku
- wysokie rzuty na wytrwałość

*Słabe strony:*

- niskie rzuty na wolę
- niskie rzuty na refleks
- niewiele punktów umiejętności i tylko trzy umiejętności klasowe

## SCOUT

Zwiadowca znajduje się gdzieś pomiędzy Łotrem a Żołnierzem. Wybierając tę postać, otrzymasz wiele różnych umiejętności. Będziesz całkiem niezły w komputerach i naprawach, ale np.. nad perswazją będziesz musiał jeszcze trochę popracować. Największym plusem tego profilu są jego niesamowite rzuty obronne – to bardzo przydatna sprawa. Poza tym, Zwiadowca jako jedyny otrzymuje na starcie możliwość stosowania implantów.

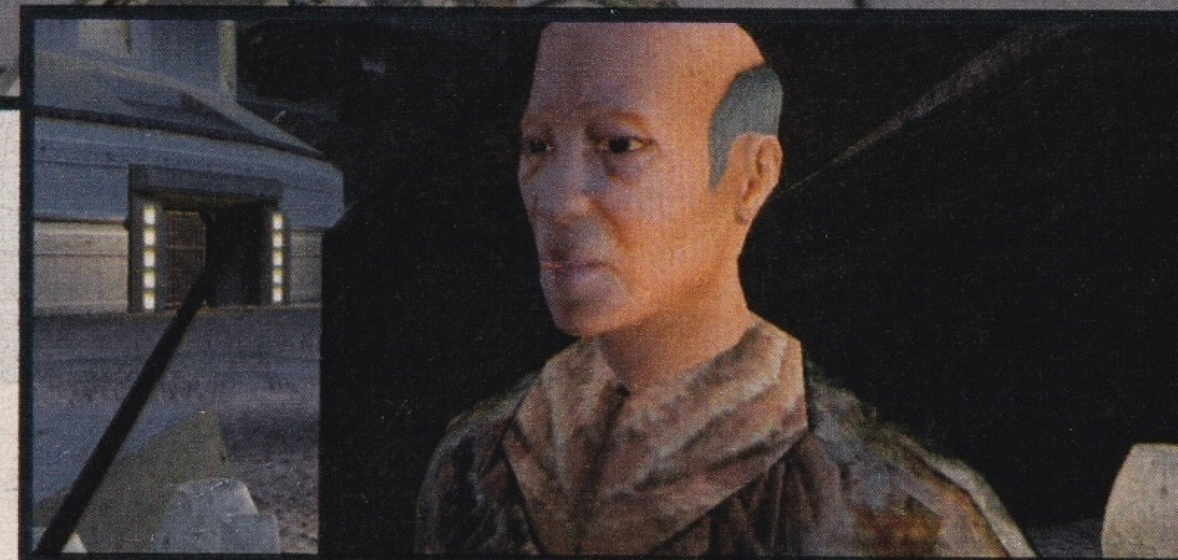
*Mocne strony:*

- świetne rzuty obronne
- dużo umiejętności oraz punktów umiejętności
- dobre uniki
- od początku gry może używać takich rzeczy jak implanty, lekkie i średnie zbroje oraz większość rodzajów uzbrojenia

*Słabe strony:*

- Niewielki bonus do ataku

Tyle tytułem wstępu. Po ustaleniu klasy twojego bohatera (tudzież bohaterki) pozostanie ci określenie jego atrybutów oraz wybranie twarzy i... możesz rozpoczynać grę. Po kilku solidnych godzinach, kiedy już wydostaniesz się z objętej kwarantanną planety Taris, przyjdzie czas na kolejny wybór. Tym razem będzie chodziło o to, jakim typem rycerza Jedi chcesz zostać. Ponieważ znów pojawiają się trzy potencjalne możliwości, wychodzi, że KotOR można przejść na dziewięć różnych sposobów. Fajnie! Aha, podane poniżej spostrzeżenia to oczywiście tylko i wyłącznie moje zdanie. Równie dobrze możesz zrobić po swojemu. Ale do rzeczy:



## JEDI GUARDIAN

Ci zakonnicy są szczególnie wojowniczy. Warto wybrać tę klasę po uprzednim wyborze klasy Żołnierza – z racji zdolności bojowych i bonusów do walki wręcz.

*Mocne strony:*

- duży bonus do ataku
- umiejętność Force Jump
- dużo punktów witalności (VP)
- dużo zdolności bojowych
- jedyny profil, umożliwiający specjalizację w mieczu świetlnym

*Słabe strony:*

- względnie niewiele punktów mocy (FP)

## JEDI CONSULAR

Ten typ rycerzy Jedi specjalizuje się raczej w mediacjach aniżeli w walce zbrojnej – zresztą przypomnij sobie Yodę. Sugerowałbym wybór tego profilu po wcześniejszym wyborze klasy Łotra.

*Mocne strony:*

- więcej Mocy oraz punktów Mocy aniżeli w przypadku innych klas
- umiejętność Force Focus, intensyfikująca działanie Mocy

*Słabe strony:*

- mały bonus do ataku
- niewiele punktów witalności (VP)

## JEDI SENTINEL

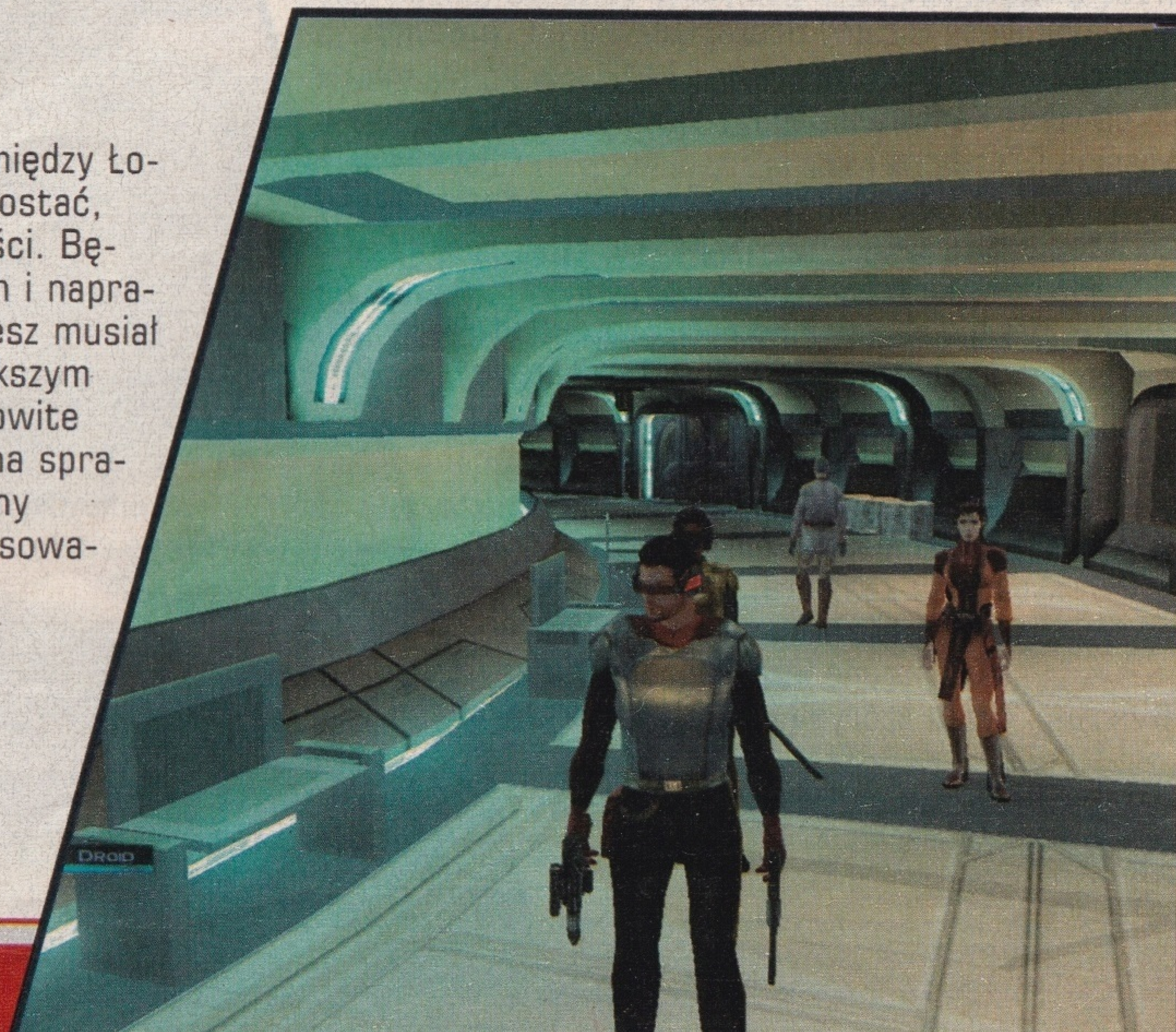
Ze wszystkich klas rycerzy Jedi, Sentinel jest tą zdecydowanie najbliższą idei „złotego środka". Z racji podobnej filozofii, sugerowałbym wybór tej klasy osobom, które wcześniej zdecydowały się na zostanie Zwiadowcą.

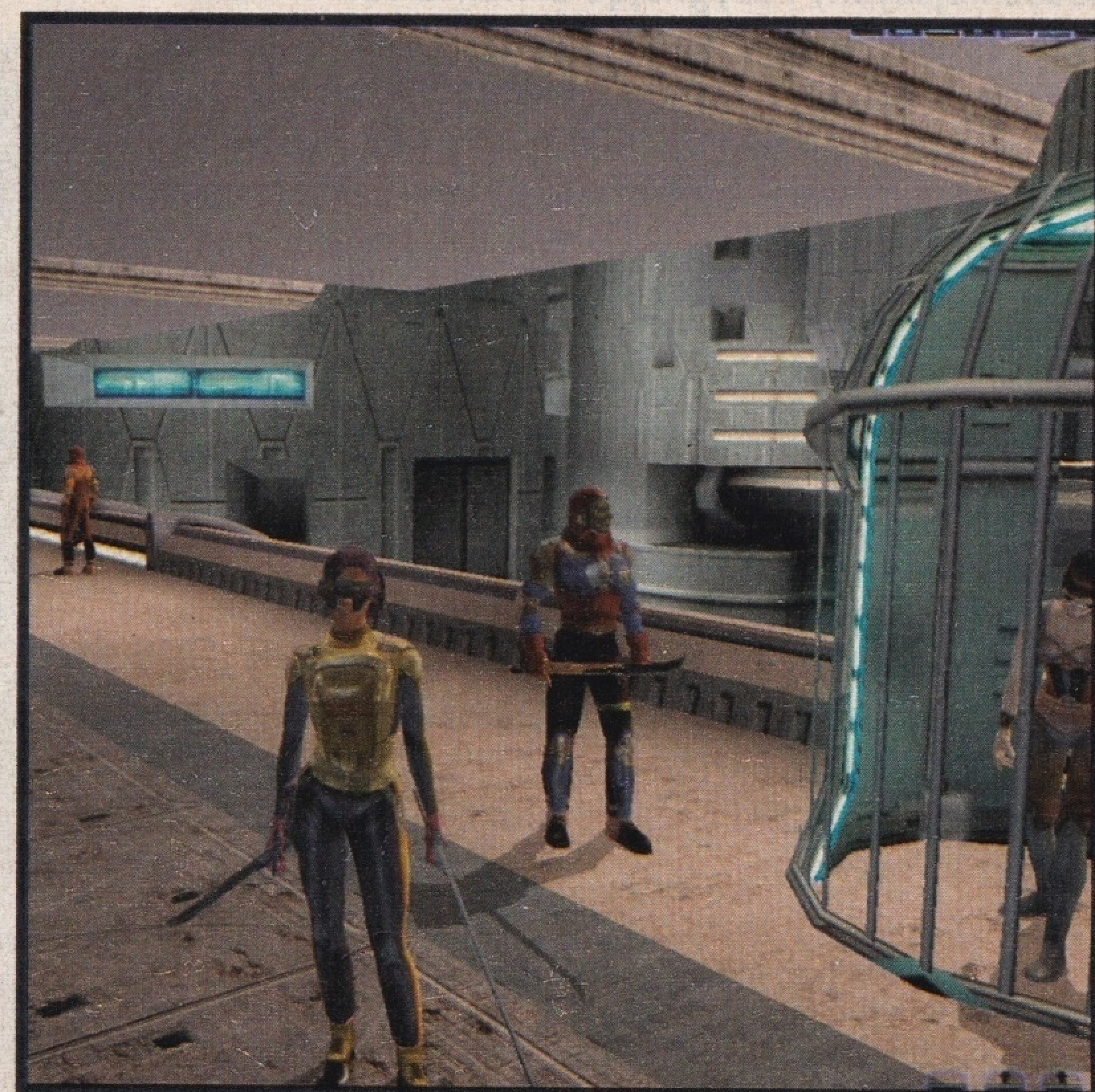
*Mocne strony:*

- najwięcej punktów umiejętności ze wszystkich klas
- liczne Niewrażliwości na Moc

*Słabe strony:*

- chociaż o wszystkim coś tam się wie, trudno jest zostać mistrzem w którejkolwiek z dziedzin
- niewielki bonus do ataku





# SEKCJA 3: TWOI TOWARZYSZE

W świecie KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC żyje dziewięcioro bohaterów, którzy przyłączą się do ciebie podczas twojej przygody. Warto poznać ich trochę lepiej, zanim staniecie ramię w ramię przeciw przeważającym siłom wroga.

## CARTH ONASI

*Profil: Soldier*
*Strona Mocy: Jasna*

Powód, dla którego jest w drużynie: Cartha spotykasz na pokładzie zaatakowanego przez Sithów krążownika Endar Spire i razem wyruszacie na poszukiwania zakonniczki Jedi imieniem Bastilla.

## BASTILLA

*Profil: Jedi Sentinel*
*Strona Mocy: Jasna*

Powód, dla którego jest w drużynie: czasowo przyłącza się do ciebie na Taris, po twojej średnio udanej próbie misji ratunkowej. Wraz z opuszczeniem Dantooine na stałe dołącza do drużyny.

## MISSION

*Profil: Scoundrel*
*Strona Mocy: Jasna*

Powód, dla którego jest w drużynie: Mission przyłącza się do ciebie w momencie, gdy decydujesz się pomóc Zaalbarowi.

## HK-47

*Profil: Droid Bojowy*
*Strona Mocy: Ciemna*

Powód, dla którego jest w drużynie: kupisz go w sklepie z droidami na Tatooine.

## ZAALBAR

*Profil: Scout*
*Strona Mocy: Jasna*

Powód, dla którego jest w drużynie: Wookie dołącza do drużyny po tym, jak wydobędziesz go z kanałów Undercity na Taris.

## CANDEROUS ORDO

*Profil: Soldier*
*Strona Mocy: Ciemna*

Powód, dla którego jest w drużynie: Ordo przyłączy się do ciebie, gdy przystaniesz na jego pomysł włamania się do posiadłości Davika na Taris.

## T3-M4

*Profil: Expert Droid*
*Strona Mocy: (neutralny)*

Powód, dla którego jest w drużynie: nabędziesz go w sklepie z droidami na Taris po spotkaniu z Canderousem Ordo.

## JOLEE

*Profil: Jedi Consular*
*Strona Mocy: (neutralny)*

Powód, dla którego jest w drużynie: przyłączy się do ciebie, gdy uporasz się ze wszystkimi kłusownikami Czerki w Upper Shadowlands na Kashyyk.

## JUHANI

*Profil: Jedi Sentinel*
*Strona Mocy: (neutralny)*

Powód, dla którego jest w drużynie: Juhani zgłosi chęć dołączenia do drużyny, gdy będziesz gotów do opuszczenia Dantooine.

# SEKCJA 4: OPIS PRZEJŚCIA GRY

Opis przejścia gry jest uproszczony – w przeciwnym razie nie zmieściłbym się z całym materiałem. W poniższym przewodniku ograniczyłem się do informacji najistotniejszych, rezygnując z wzmianek o wszelkich sub-questach czy jakichkolwiek innych rzeczach, których poznanie nie jest niezbędne do ukończenia gry. Świat KotOR jest olbrzymi i bardzo bogaty – dlatego też lepiej będzie, jeżeli do niektóre sprawy odkryjesz samemu.

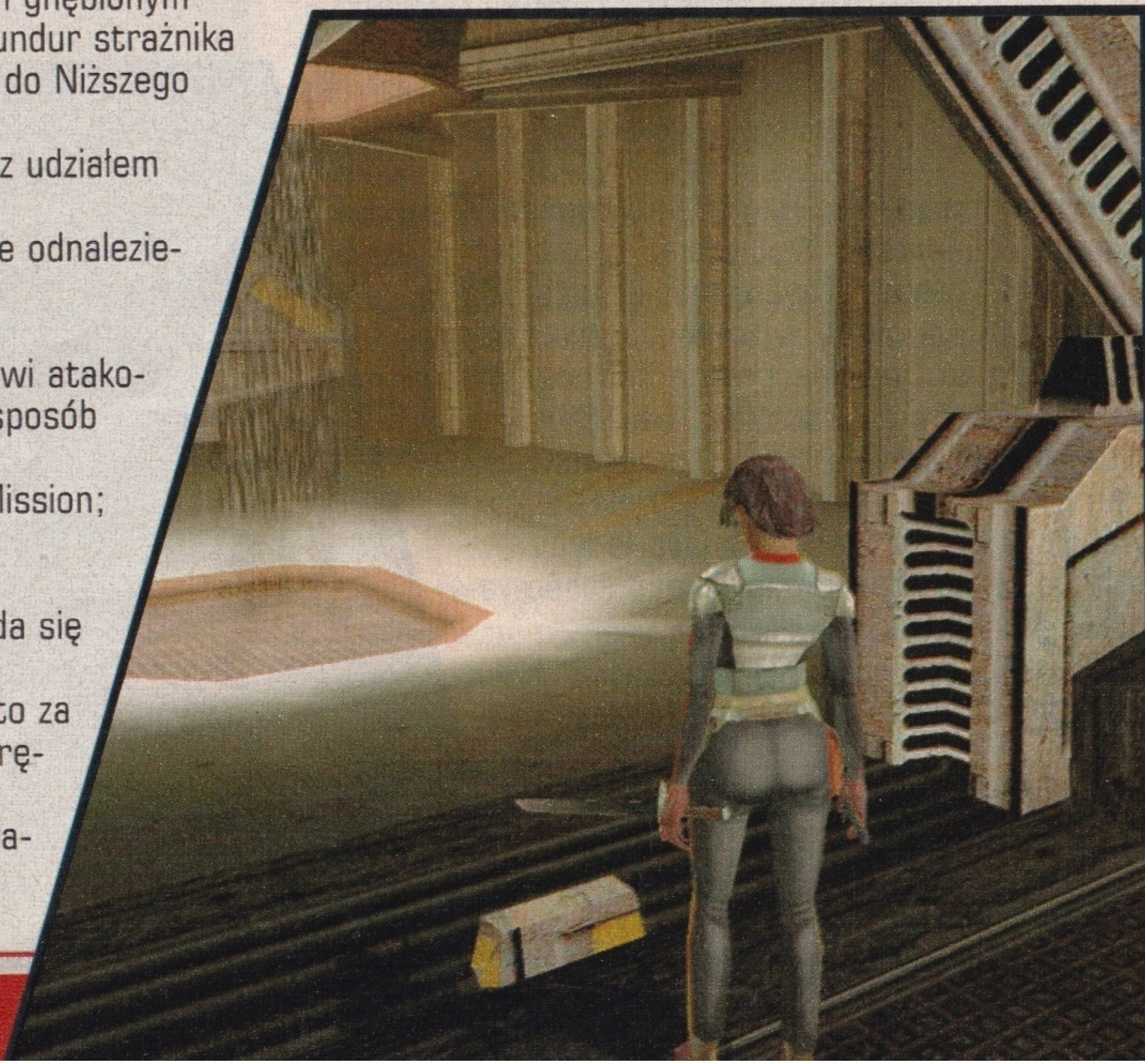
## ENDAR SPIRE

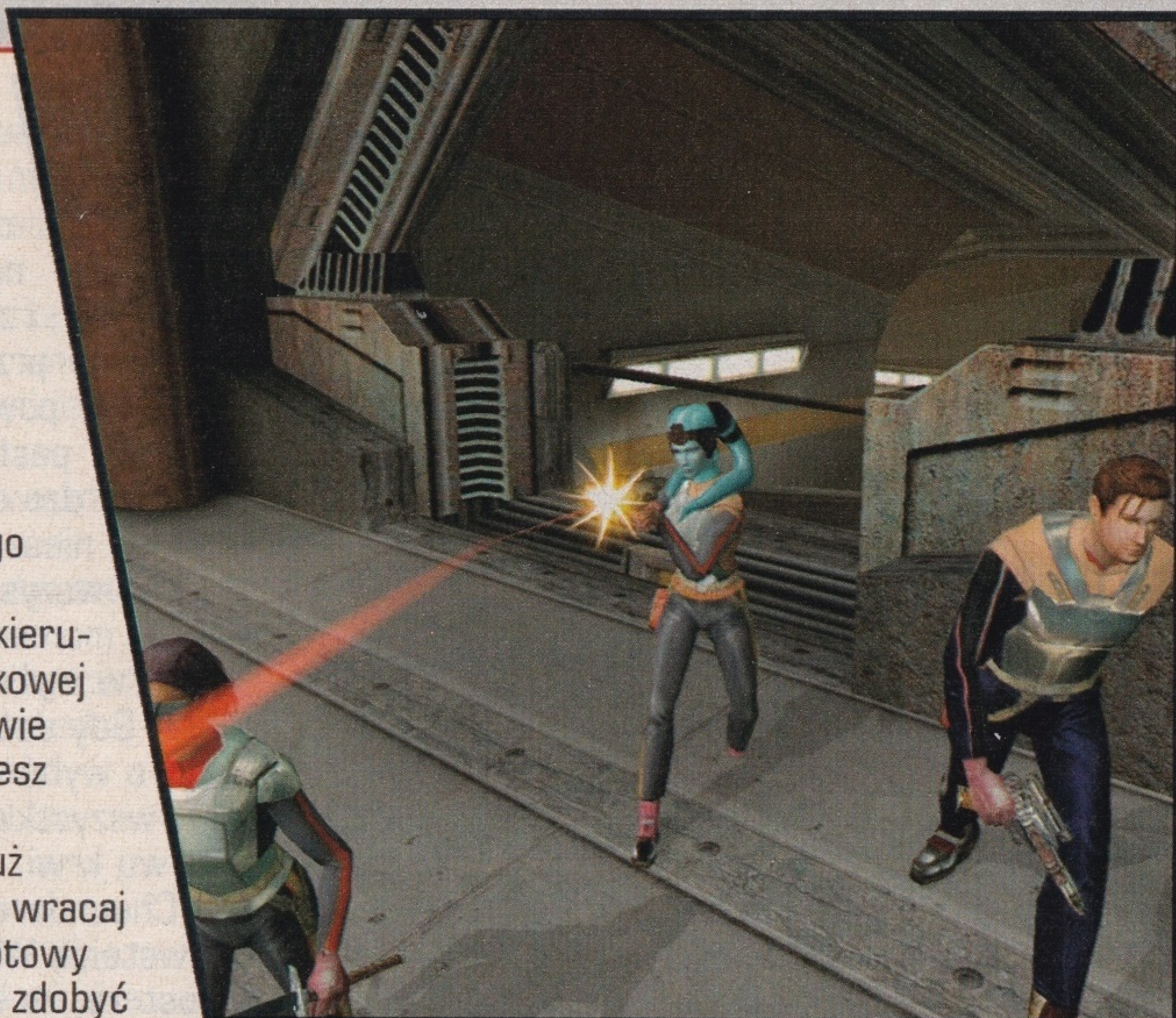
- ta część gry to w zasadzie przedłużone wprowadzenie; po prostu rób, co ci każą, a wszystko powinno pójść dobrze
- w pewnym momencie zostaniesz poproszony o przećwiczenie skradania się – o ile nie jesteś łotrem, możesz spokojnie pominąć ten etap
- otrzymujesz tyle samo punktów doświadczenia – bez różnicy, czy włamiesz się do systemu komputerowego, czy też naprawisz droida.

## TARIS

*Misja ratunkowa:*

- od strażnika przy wejściu do Niższego Miasta dowiesz się, że aby dostać się na dół, potrzebujesz posiadać odpowiednie papiery bądź samemu być strażnikiem
- w sekcji mieszkalnej pomóż cywilom gnębionym przez Sithów, zaś po walce zabierz mundur strażnika
- w uniformie Sithów dostaniesz się do Niższego Miasta
- odwiedź Kantynę i obejrzyj scenkę z udziałem Mission i Zaalbara
- w bazie Hidden Bek przyjmij zadanie odnalezienia Akceleratora
- zejdź do Undercity
- przy bramie zaoferuj pomoc facetowi atakowanemu przez szare ścierwa; w ten sposób wydostaniesz się z enklawy
- udaj się do kanałów i znajdź tam Mission; zgódź się pomóc Zaalbarowi
- odnajdź w kanałach Wookiego
- po uwolnieniu Zaalbara, Mission uda się zlikwidować pole siłowe
- kieruj się w stronę leża Rancora (to za drzwiami, przed którymi leży urwana ręka)
- zabierz wszystko, co trzymała urwana ręka
- podejdź do sterty kości i przełącz na przekazywanie przedmiotów; w stercie kości umieść kilka granatów, a na końcu porcję syntetycznej woni naturalnej ofiary Rancora
- zakradnij się do bazy, gdzie musisz wyłączyć systemy bezpieczeństwa
- zjedź na dół windą i zabierz Akcelerator





➔ odnieś Akcelerator do bazy Hidden Beks i zgódź się na wzięcie udziału w wyścigu
➔ po twojej wygranej wybuchnie ogólna walka; Bastilla pomoże ci w boju, po czym przyłączy się do twojej drużyny.

*Ucieczka z Taris:*

➔ odwiedź Kantynę w Wyższym Mieście i pogadaj z Canderousem; zgódź się na jego plan
➔ zdobądź T3-M4 ze sklepu z droidami i kierując nim, otwórz główną bramę Bazy Wojskowej
➔ na najniższym poziomie bazy czeka prawie pełnoprawny mroczny Jedi, którego będziesz musiał pokonać
➔ zdobądź kody i jeżeli na Taris zrobiłeś już wszystko, co kiedykolwiek chciałeś zrobić, wracaj do Canderousa i powiedz mu, że jesteś gotowy
➔ odwiedź salę tortur i uratuj pilota, aby zdobyć od niego tajne kody
➔ kieruj się w stronę Ebon Hawka i przygotuj się na walkę z największym zabijaką w okolicy (na szczęście, Moc jest w tym wypadku zdecydowanie po twojej stronie)
➔ nie zapomnij ograbić ciała Davika i wejdź na pokład Ebon Hawk
➔ w przestrzeni kosmicznej zestrzel nadciągające myśliwce, zanim całkowicie rozprują tarcze statku.

## DANTOOINE

*Próby Jedi:*

➔ pogadaj z Twi'lek na temat kodu Jedi; opowiadaj w następujący sposób – peace, knowledge, serenity, harmony, Force
➔ porozmawiaj z Radą i odpowiedz na jej pytania
➔ w zależności od twoich odpowiedzi, zostaniesz przyporządkowany jednemu z typów Jedi – rozwiązania siłowe skierują cię na ścieżkę Guardiana, chęć negocjacji uczyni cię Consularem, zaś pozostałe odpowiedzi sprawią, że zaproponowana zostanie ci ścieżka Sentinela.

*Pierwsza Misja Jedi:*

➔ udaj się do zagajnika (grove)
➔ pokonaj Juhani i namów ją, aby wróciła z tobą do szkoły Jedi.

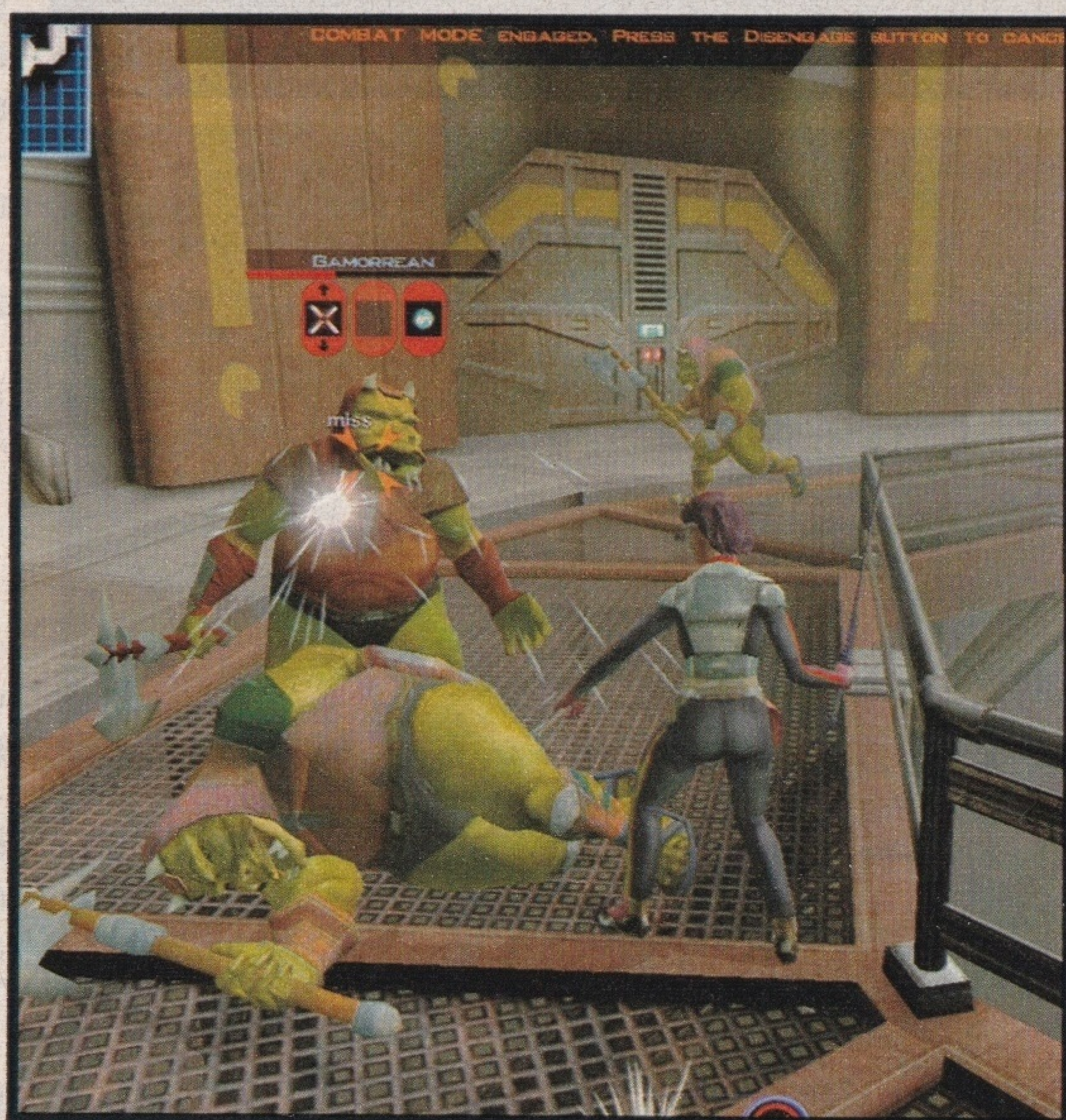
*Zwiedzanie Ruin:*

➔ z Bastillą w drużynie możesz udać się w kierunku niezbadanych ruin
➔ porozmawiaj z droidem, po czym przystąp do dwóch testów
➔ aby wejść w interakcję z komputerem, musisz z nim porozmawiać, zainstalować datapad, po czym musisz porozmawiać z nim ponownie
➔ rozwiązania Życia: motyw oceanu, motyw drzewa, motyw trawy
➔ rozwiązania Śmierci: motyw pustyni, motyw wulkanu, motyw ugoru
➔ zdobądź Mapę Gwiezdną
➔ wróć do Rady i przyjmij zlecenie odnalezienia pozostałych elementów Mapy Gwiezdnej; Juhani przyłączy się do ciebie.

## TATOOINE

*Poszukiwania Gwiezdnej Mapy:*

➔ w biurze Czerka powiedz oficerowi, że zajmiesz się Piaskowymi Ludźmi – w zamian za licencję Łowcy




➔ w okolicy sklepu z droidami wpadniesz na Mrocznego Jedi, którego powinieneś pokonać i ograbić
➔ z 2500 kredytami w kieszeni udaj się do sklepu z droidami i przystań na propozycję HK-47, aby zakupić go w roli tłumacza
➔ wytarguj u sprzedawcy odpowiednią cenę
➔ razem z droidem udajcie się na do Dune Sea; pokonanych Piaskowych Ludzi nie zapomnij ograbić z ciuchów
➔ kiedy dotrzesz do osiedla Piaskowych Ludzi, rozpętaj ogólną bijatykę, w wyniku której staniesz się posiadaczem mapy Dune Sea
➔ udaj się na wschód i porozmawiaj z Komadem Fortuną; zgódź się pomóc mu z banthami
➔ jeżeli wciąż dysponujesz Bantha Fodder, porozmawiaj z nimi (jeśli nie, zdobądź trochę)
➔ kiedy zaatakują was Piaskowi Ludzie, zabij ich i porozmawiaj ponownie z Banthami
➔ gdy wraz z Komadem uporacie się już ze smokiem, wejdź do jaskini gada i przyjrzyj się Gwiezdnej Mapie
➔ przed jej opuszczeniem nie zapomnij zgarnąć wszystkich fajnych akcji.

## MANAAN

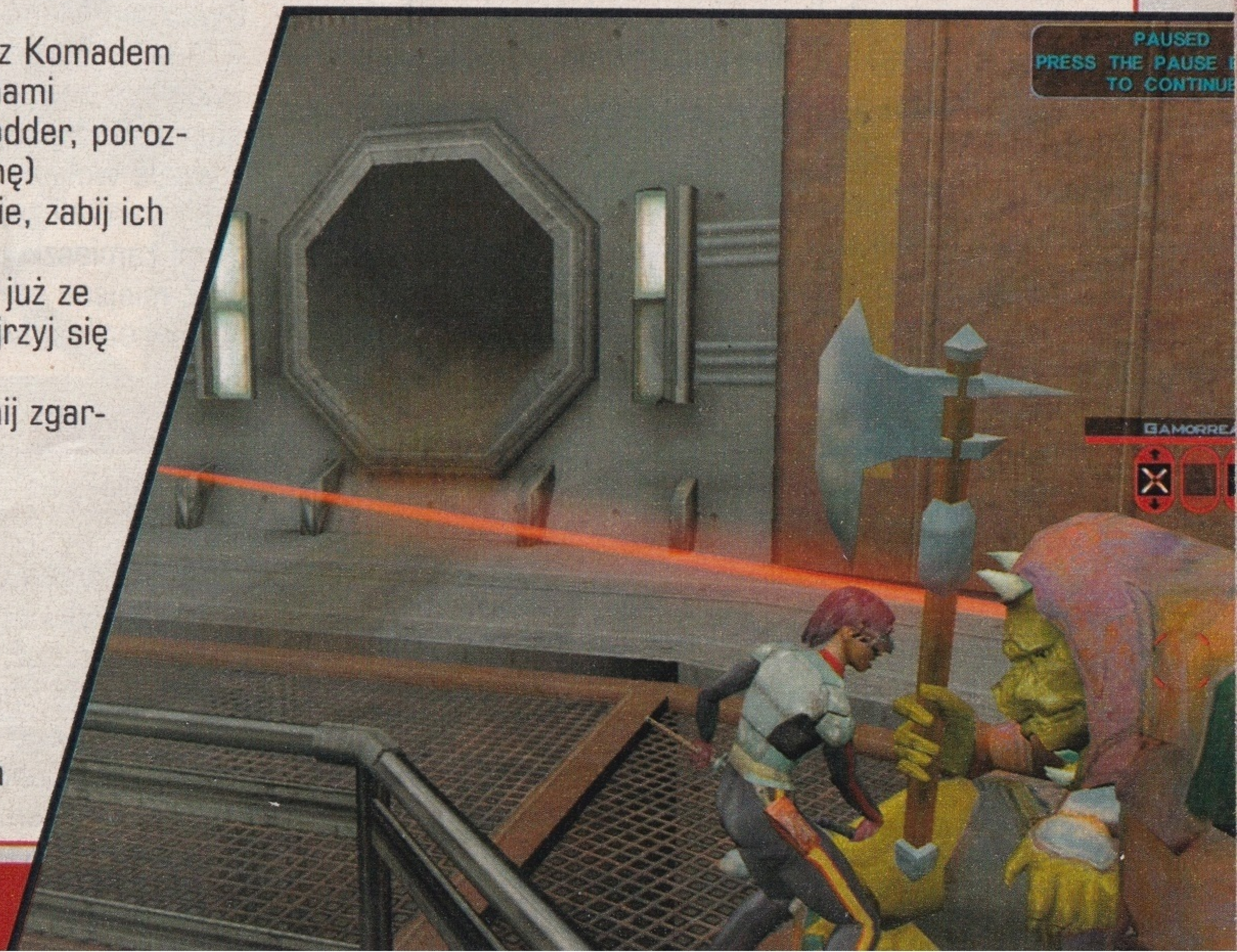
*Poszukiwania Gwiezdnej Mapy:*

➔ udaj się do Enklawy Republiki
➔ obiecaj Wannowi odzyskanie droida

➔ w Pokoju Komputerowym Enklawy skorzystaj ze sprzętu i rozwiąż kilka zagadek, aby otrzymasz kartę dostępu (rozwiązania pobiżej):

- Pierwsza: 22
- Druga: 18
- Trzecia: 64
- Czwarta: 2
- Piąta: 6
- Szósta: 7

➔ wniknij do bazy Sithów i w miarę możliwości unikaj walki
➔ aby dostać się na drugą stronę pomieszczenia, musisz wykonać następujące czynności:
- skorzystaj z przełącznika przy północnych drzwiach, przejdź przez nie i aktywuj kolejny przełącznik
- wyjdź i skorzystaj z przełącznika przy pierwszych południowych drzwiach
- wewnątrz aktywuj przełącznik
- wróć na północną stronę i aktywuj przełącznik przy drugich drzwiach
- aktywuj przełącznik (wewnątrz powinien być tylko jeden, jako że brakuje tam przełącznika od drzwi) i powinieneś móc dostać się na drugą stronę
➔ udaj się do sanitarnej części sekcji treningowej i weź żeton od Galas
➔ porozmawiaj z Shasą, a kiedy zażąda od ciebie dowodu, pokaż mu żeton
➔ idź do sklepu z droidami; przyjrzyj się temu zepsutemu i wydobądź z niego datapad
➔ opuść bazę Sithów
➔ zostaniesz aresztowany
➔ podczas procesu mów przez cały czas prawdę, zaś kiedy trybunał orzeknie, że jesteś winny, przerwij swoim obrońcom i powiedz, że prowadzisz śledztwo w sprawie tych tajemniczych zaginięć, o których tyle się ostatnio słyszy
➔ będziesz musiał przedstawić jakiś dowód na prawdziwości swoich słów, toteż okaż żeton
➔ po zakończeniu rozprawy wróć do Enklawy Republiki i porozmawiaj z Wannem
➔ zgódź się na pomoc i idź do łodzi podwodnej
➔ z magazynu zabierz Envirosuit, zaś z zachodniej lub centralnej ładowni zabierz Sonic Emitter (przeszukaj szafki)
➔ do podziemnej części stacji (na południowym zachodzie) dotrzesz dzięki śluzie
➔ kieruj się w stronę Kolto Control
➔ kiedy zostaniesz poproszony o załatwianie Firaxian, spytaj o jakiś inny sposób, a zostanie ci zlecone wysadzenie w powietrze elektrowni (wprawdzie wciąż możesz załatwić Firaxianina – ale w zamian otrzymujesz bardzo niewiele punktów doświadczenia i zostajesz wygnany z Manaan)



➔ przejdź przez śluzę za naukowcami
➔ aby maszynerię jasny szlag trafił, musisz zrobić co następuje:
- na początku zarówno iniektor, jak i kontener muszą być puste
- napełnij iniektor i umieść zawartość w kontenerze
- napełnij iniektor ponownie i ponownie przenieś zawartość do kontenera (na tym etapie kontener powinien być pełen, zaś iniektor powinien zawierać wciąż jedną jednostkę)
- opróżnij kontener
- umieść zawartość iniektora w kontenerze
- napełnij iniektor i znów umieść jego zawartość w kontenerze
- to powinno przeciążyć maszynę

➔ zabierz element Gwiezdnej Mapy z drugiej strony mostu
➔ wróć na powierzchnię i porozmawiaj z Wannem
➔ zostaniesz aresztowany, gdy tylko opuścisz Enklawę
➔ w sądzie powiedz o Firaxianinie i zostaniesz puszczony (jeżeli zdecydowałeś się na otrucie giganta, zostaniesz na zawsze wygnany z tej planety)

## KASHYYK

*Pokszukiwania Gwiezdnej Mapy:*

➔ przed wyruszeniem na Kashyyk upewnij się, że Zaalbar jest aktualnie w drużynie
➔ w biurze Czerka porozmawiaj z Janosem na temat Wookie
➔ udaj się do wioski Rwookrrorro (po drodze zostaniesz zaatakowany) a na miejscu zgódź się rozwiązać problem lokalnego szaleństwa
➔ zejdź do Shadowlands
➔ na dole, Jolee poprosi cię o pomoc; możesz wykonać to zadania na dwa spososby:
– Jasna Strona Mocy: Porozmawiaj z dowódcą, po czym przepytaj strażników, co tutaj robią. Za pomocą Perswazji powinieneś móc ich przekonać, aby podali kod do swojego emitera. Gdy przekonasz wystarczająco wielu, strażnicy zerwą się w pewnym momencie do ucieczki
– Ciemna Strona Mocy: Za pomocą Force Persuade uda ci się namówić strażników do opuszczenia okolicy. Ci, którzy zdecydują się pójść stąd w cholerę, zostaną zastrzeleni przez dowódcę za dezercję. Gdy namówisz do odejścia wystarczająco wielu strażników, dowódca w końcu sobie pójdzie. Zawsze też możesz po prostu nabluzgać im podczas rozmowy, prowokując w ten sposób walkę.
➔ gdy uporasz się z kłusownikami, Jolee przyłączy się do ciebie
➔ kieruj się w okolicę, gdzie spotkałeś ekspedycję myśliwych Czerka i gdzie znajdowało się pole silowe,






a Jolee (musi być aktywny) zaprowadzi was do Lower Shadowlands
➔ w komputerze znajduje się Gwiezdna Mapa, ale maszyna po dobroci jej nie wyda; czeka cię kolejna próba:
– Jasna Strona Mocy: Powiedz, że ufasz Zaalbarowi i powiedz, że uratowałbyś planetę. Pojawią się dwa droidy bojowe, które powinieneś bez trudu pokonać. Gdy już je zdezaktywujesz, skorzystaj ponownie z komputera, aby odebrać Gwiezdną Mapę
– Ciemna Strona Mocy: Powiedz, że mógłbyś bez problemu poświęcić Zaalbara. Dodaj też, że planetę zdecydowanie wolałbyś zbombardować z orbity aniżeli zajmować się problemami zamieszkujących ją osób.
Z miejsca otrzymasz dostęp do Gwiezdnej Mapy.

### Wódz w Potrzebie:

➔ przed opuszczeniem Kashyyku będziesz musiał wykonać misję zleconą przez Chuundara. Można tego dokonać na dwa sposoby:
– Jasna Strona Mocy: Pokonaj Freyyra, po czym katuj go rozmową tak długo, aż nie wytrzyma i poprosi cię o przyniesienie mu jakiegoś ostrza czy czegoś w tym stylu. Udaj się na północny zachód, do części rytualnej i zabij tam wszystkie Viper Kranths. Gdy przywiążesz jedno ze ścierw do wiszących powojów, zostaniesz zaatakowany. Zabij napastnika i zanieś ostrze do Freyyra. Po drodze do kosza w Upper Shadowlands zostaniesz zaatakowany przez Wookiech. Zabij wszystkcih i zmierzaj przed siebie. W pewnym momencie ktoś wytłumaczy ci, co tu się w ogóle dzieje i zostaniesz zabrany do wioski. Gdy dotrzesz już do Zaalbara i padnie pytanie o wybór strony, odpowiedz pytaniem, czy tego wszystkiego nie można byłoby załatwić bez rozlewu krwi. Koniec końców, będziesz musiał pokonać Chuundara. Kiedy go pokonasz, wybuchnie powstanie Wookie, zaś Zaalbar otrzyma od Freyyra ostrze, za którym tak się nabiegałeś. (Na marginesie powiedzmy, że w wyniku twoich działań wszyscy mieszkańcy Kashyyku, którzy nie byli Wookie, zostaną zarżnięci.)
– Ciemna Strona Mocy: Po pierwszej wygranej walce z Freyyrem wróć do niego i go dobij.
➔ po załatwieniu tej drobnej sprawy możesz już opuścić Kashyyk.

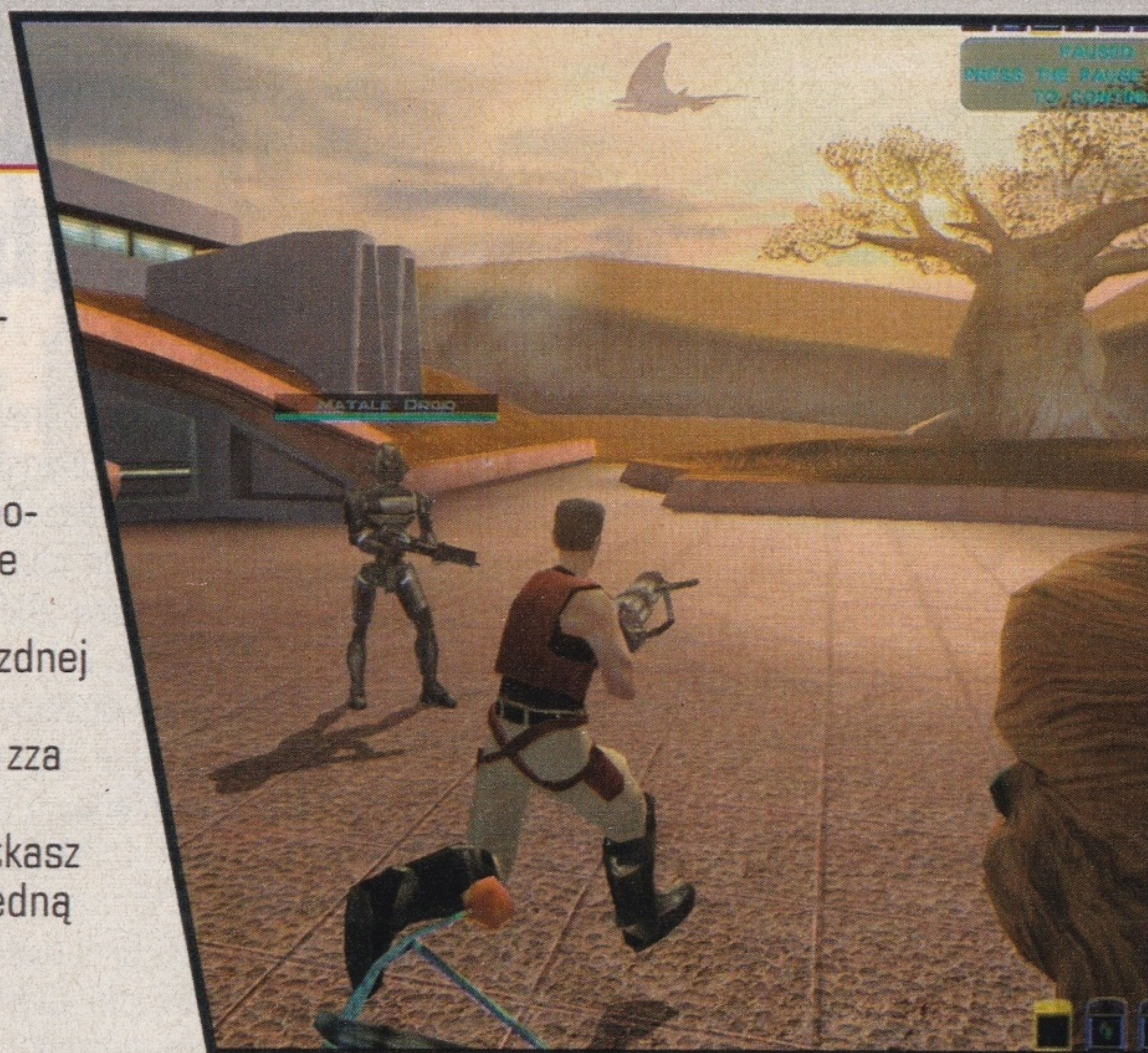
## KORRIBAN

*Gwiezdna Kuźnia:*

➔ od strażnika przy bramie do Akademii Sithów dowiesz się, czego potrzebujesz, aby dostać się do środka
➔ możesz teraz wybrać się na przechadzkę po okolicy i poganiać trochę za młodymi Sithami (w celu ich zabicia, oczywiście), aby zanieść Yuthurze jeden z medalionów; ewentualnie udaj się do Kantyny i przekonaj Yuthurę, że warto wprowadzić cię do Akademii
➔ w Akademii będziesz musiał zdobyć odpowiedni prestiż, aby móc przystąpić do finalnego testu
➔ gdy będziesz już gotów, zostaniesz posłany do Grobowca Naga Sadow
➔ wewnątrz (przynajmniej na początku) będziesz sam; na skrzyżowaniu skręć na wschód i przygotuj się na walkę z dwoma „niewiadomoczymi"
➔ na zachód od skrzyżowania jest sobie zagadka, której rozwiązanie jest następujące:
– Element z samej góry po lewej przenieś na środek
– Górny środkowy element z lewej przenieś na prawo
– Element z samej góry środka przenieś na prawo
– Dolny środkowy element z lewej przenieś na środek
– Element z samej góry po prawej przenieś na lewo
– Górny środkowy element z prawej na środek
– Element z samej góry po lewej na środek
– Element na samym dole z lewej na prawo
– Element z samej góry w środku na prawo
– Górny środkowy w środku na lewo
– Górny element z prawej na lewo
– Dolny środkowy w środku na prawo
– Element z samej góry po lewej na środek







– Górny środkowy z lewej na prawo
– Element z samej góry w środku na prawo
→ gdy już uporasz się z tą łamigłówkę, z monumentu Naga Sadow będziesz mógł zabrać jego Zatruty Miecz
→ wróć na rozstaje i pójdź północną ścieżką
→ do jeziora kwasu wrzuć granat lodowy (możesz wypróbować też granat ognisty – będzie fajnie!)
→ idź dalej przed siebie aż dotrzesz do Gwiezdnej Mapy
→ zabierz Mapę oraz miecz świetlny Sithów zza posągu
→ gdy wrócisz w okolice jeziora kwasu, spotkasz tam Uthara i Yuthurę; możesz teraz zrobić jedną z podanych niżej rzeczy
– wraz z Utharem zabijesz Yuthurę
– wraz z Yuthurą zabijesz Uthara
– samemu zabijesz obu wojowników
→ w przypadku, gdy zdecydujesz się na zabicie obu rycerzy, po powrocie do Akademii zostaniesz oficjalnie uznany z renegata; od tej pory każdy Sith w okolicy będzie chciał zrobić sobie z twoich zębów naszyjnik.

## LEVIATHAN

*Kolejna Misja Ratunkowa:*

→ na samym początku będziesz musiał wybrać tego członka drużyny, który pozostanie nieco z tyłu i potem pospieszy towarzyszom na ratunek
→ oto niewielkie zestawienie:
– Jolee rozpocznie misję w jednej z cel więziennych. Korzystaj z Mocy i miecza świetlnego, a wszystko będzie dobrze
– Mission zaczyna w bardzo podobnym więzieniu. W tym wypadku też wszystko powinno pójść dobrze – z tą różnicą, że nie będziesz korzystać z Mocy
– jako Canderous rozpoczniesz tę misję w sekcji medycznej i będziesz musiał po prostu pozabijać wszystkich, którzy staną na twojej drodze. Twój sprzęt znajduje się przy łóżku
– HK-47 będzie przez większość czasu robić to samo co Canderous (tzn. zabijać wszystkich, którzy staną mu na drodze)
– Juhani rozpoczyna tę misję przy windzie. Jeśli zdecydujesz się na wybranie jej, czeka cię misja pełna skradania
– Zaalbar niespecjalnie liczy się w tym momencie rozgrywki
– T3-M4 ma względnie najtrudniejszy start. Aby bowiem rozpocząć misję, musi podać kilka liczb:

1. Wzór 1 – 34 21 13 8 5 – ma rozwiązanie 3
2. Wzór 2 – 00 11 01 – ma rozwiązanie 10
3. Wzór 3 – 2 3 5 7 – ma rozwiązanie 11

→ gdy już rozpocznie się misja ratunkowa, udaj się w kierunku sali komputerowej – stoi przed nią dysponujący niezbędnym kluczem strażnik
→ wypuść z celi tego Rodianina, który nie jest szalony; otrzymasz od niego Ice Breaker
→ za pomocą otrzymanej przed chwilą rzeczy uda ci się wniknąć do systemu komputerowego – postaraj się wyrządzić możliwie duże zniszczenia
→ poza tym za pomocą komputera uda ci się uwolnić pojmanych członków drużyny

*Ebon Hawk Wzywa:*

→ dzięki windzie dostaniesz się na mostek
→ przedostań się przez koszary, aby zdobyć kombinezon do poruszania się w przestrzeni kosmicznej
→ udaj się do kontrolki statku, po czym przejdź przez śluzę na zewnątrz
→ teraz w stronę mostku i prosto na pojedynek z Saulem Karathem
→ po wygranej walce skorzystaj z panelu komputerowego, aby uwolnić Ebon Hawka, po czym możesz spokojnie opuścić mostek
→ wracaj do windy i zjedź do hangaru
→ pędź przez korytarze, aż wpadniesz na Dartha Malaka
→ po tradycyjnej wymianie złośliwości, nastąpi czas na długą, heroiczną i pełną dramatycznych zwrotów akcji walkę na miecze świetlne oraz Moc
→ gdy już trochę go poharatasz, Malak zacznie gadać jak najęty, po czym będziesz musiał walczyć z nim ponownie
→ w pewnym momencie do walki włączy się Bastila, umożliwiając ci ucieczkę, tak zatem....
→ uciekaj, ile sił w nogach, przygotowując się w duchu na wielki finał gry.

tekst: Maciej Ogiński



## Warto wiedzieć...

### LindowsOS 4.5

W sprzedaży pojawiła się najnowsza wersja systemu LindowsOS. Wyposażono ją w kilka ciekawych funkcji, między innymi SIP (Session Initiation Protocol), pozwalający na wykorzystanie łącza szerokopasmowego do połączeń telefonicznych i wideo. Wersja 4.5 będzie też potrafiła „tłumaczyć" strony WWW – dostępne będą języki angielski, francuski, włoski, niemiecki... Cena systemu – 60 dolarów.

### Łatka-pułapka

W Sieci pojawiła się łatka do Internet Explorera, która rzekomo miała naprawiać błąd, pozwalający na zmianę adresu wyświetlanego w oknie przeglądarki, a tym samym „utajnione" przekierowanie na dowolną inną witrynę. Autorem poprawki nie był Microsoft, zaś jak się okazuje, sama łatka jest pułapką, mogącą spowodować wielkie szkody!

### QuickTime 6.5

Apple udostępnił nową wersję odtwarzacza multimedialnego QuickTime. Aplikacja dostępna jest w wersjach zarówno na PC, jak i Macintosha. Rozmiar pliku instalacyjnego – aż 12 MB!

### Diet KaZaA 2.6

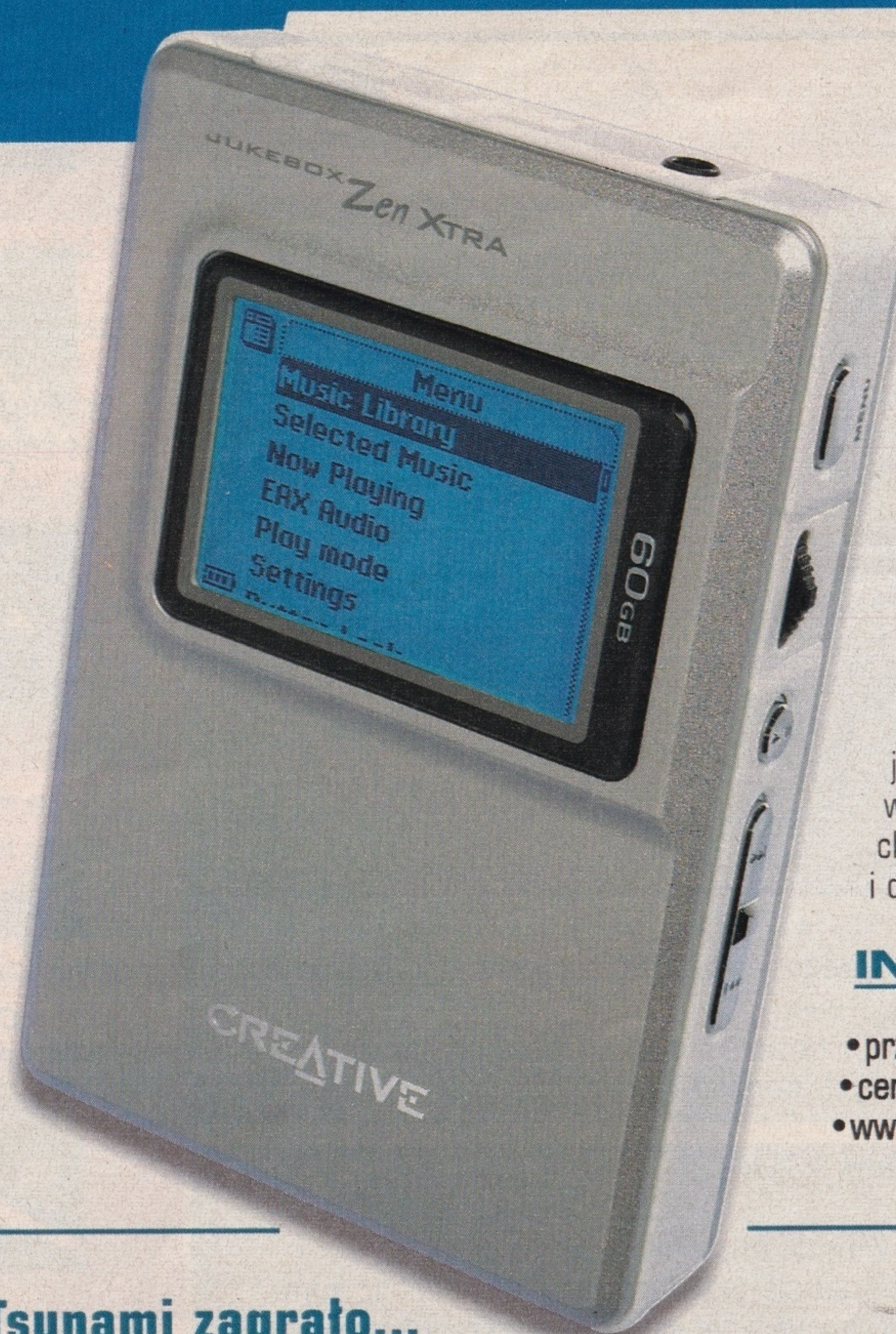
Denerwują cię okienka z reklamami i szpiedzy w systemie? Możesz teraz skorzystać z odchudzonej wersji klienta P2P – Diet KaZaA.

### Unia popiera...

Na oficjalnym serwerze Unii Europejskiej pojawiła się strona, na której władze Wspólnoty wyrażają swoje oficjalne poparcie dla darmowego oprogramowania typu Open Source. Zdaniem przedstawicieli UE, darmowe programy korzystnie wpływają na rozwój branży komputerowej i zachęcają producentów do ulepszania swoich wyrobów.
A Bill Gates twierdzi, że jest odwrotnie. Ciekawe...

### Chcemy do Japonii

Usługi dostępu do Sieci w Polsce kosztują sporo – to wiemy. Jednak okazuje się, że nawet w tak drogich krajach jak Szwecja czy Japonia jest dużo, dużo taniej. W Skandynawii łącze 100 Mb/s kosztuje miesięcznie już około 450 zł, a w Kraju Kwitnącej Wiśni zaledwie 200 złotych!!! U nas za tyle samo (bo do ceny samej usługi trzeba doliczyć koszt abonamentu za telefon, o czym niewiele osób pamięta) mamy „szybką" (aż 512 Kbps) Neostradę...




### 16 tys. utworów w jednym grajku!
## Jukebox Zen Xtra

Przenośne odtwarzacze MP3 są coraz popularniejsze, a ich możliwości nieustannie rosną. Najnowszy Jukebox Zen Xtra (Creative) może pomieścić do 16 tys. utworów (około 2000 godzin muzyki), co powinno wprawić w zachwyt większość użytkowników. Pliki MP3 lub WMA gromadzone są na dysku twardym 60 GB. Zen wyposażono także w niezwykle duży wyświetlacz ułatwiający obsługę playera. „Grajek" jest lekki i niewielki, a wymienialna i dająca się ładować bateria litowo-jonowa wystarcza nawet na 14 godzin ciągłego odtwarzania. Przegrywanie plików z komputera jest łatwe i szybkie dzięki złączu USB 2.0 (szybkość transferu sięga jednego utworu na sekundę). Do odtwarzacza dołączono oprogramowanie na PC Creative MediaSource, służące do zgrywania plików i archiwizowania ich. Utwory są indeksowane za pomocą znaczników ID3 i dzielone wg. gatunku, albumu i artysty.

**INFO**

- przenośny odtwarzacz MP3/WMA o pojemności 60 GB,
- cena: 2315 zł z VAT
- www.pl.europe.creative.com

### Tsunami zagrało...
## Sagittarius SP-5100

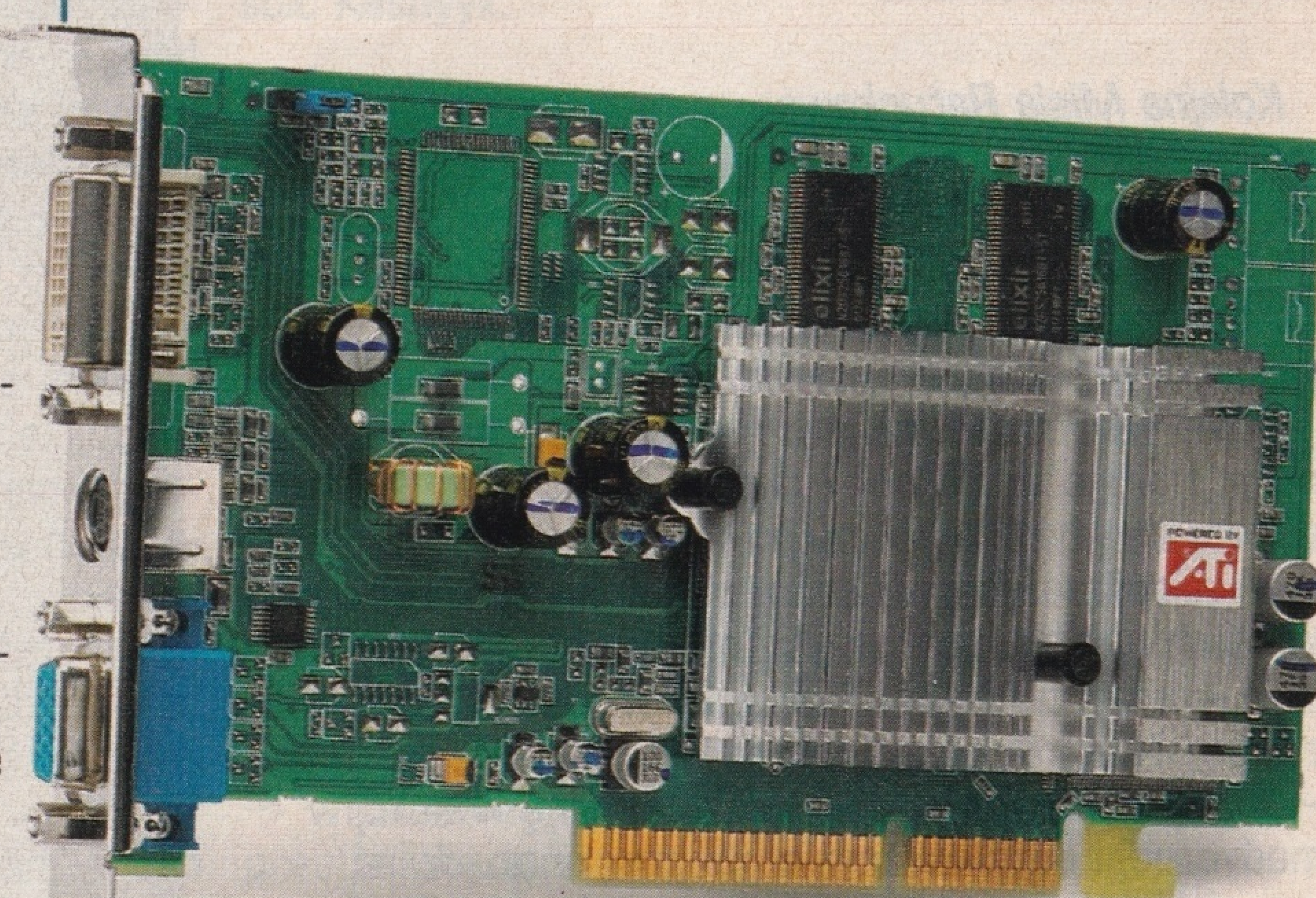
Stosunkowo mało znany w Polsce producent sprzętu komputerowego – firma Tsunami – zaprezentował ostatnio nowy zestaw głośników. Należący do serii Sagittarius, SP-5100 umożliwia odsłuch dźwięku w formacie 5.1. Niestety, do głośników należy dostarczyć rozkodowany sygnał, brak w nich bowiem wbudowanego dekodera oraz cyfrowego złącza S/PDIF. W skład zestawu wchodzi pięć dwudrożnych głośników satelitarnych o mocy 9W każdy, głośnik niskotonowy o mocy 12W oraz moduł sterujący. W pudełku znajdziemy również potrzebne kable połączeniowe oraz podstawki dla satelitek.

Ciekawą opcją jest możliwość podłączenia do zestawu dwóch niezależnych źródeł dźwięku: stereo np. z odtwarzacza CD oraz 5.1 z komputera. Wyboru aktualnie wykorzystywanego źródła sygnału dokonuje się za pomocą przycisku na module sterującym, bez konieczności przepinania kabli. Sagittarius to ciekawa propozycja dla osób dopiero rozpoczynających swoją przygodę z cyfrowym dźwiękiem. Cena zestawu jest niewysoka, a jakość generowanego dźwięku przyzwoita.

**INFO**

- zestaw głośnikowy 5.1
- cena: około 400 zł z vat
- Producent: http://www.tsunami.com.tw





### Propozycja dla graczy
## Radeon 9600

Miłośnicy gier – oto karta dla was... Tak można by zapowiedzieć nowy akcelerator graficzny Creative'a, Radeon 9600. Kartę wyposażono w 256 MB pamięci DDR (kości 128 bitowe, 378 MHz) oraz układ graficzny RV360, skonstruowany przez ATI.

Urządzenie standardowo wykorzystuje szynę AGP x8, zgodne jest także z DirectX 9.0. Podobnie jak w modelu 9800 XT, znalazły się tutaj dopalacze w postaci technologii SMARTSHADER 2.0 (między innymi obsługa OpenGL), HYPER-Z III+, TRUFORM2, VIDEOSTREAM (wspomagający odtwarzanie DVD, dekompresję MPEG 2 i obsługujący wyjście TV – do 1024 x 768) oraz SMOOTHVISION. Nie zabrakło także wyjść DVI, monitorowego oraz wideo.

Na karcie zastosowano pasywny system chłodzenia – brak wiatraczka na pewno pozwoli obniżyć szum, jaki generuje twój domowy komputer.

**INFO**

- karta graficzna z układem Radeon 9600 (378 MHz), 256 MB pamięci DDR, AGX x8, zgodna z DirectX 9, 4 potoki renderujące, DVI, wyjście monitorowe
- cena: 695 zł z VAT
- www.pl.europe.creative.com

tekst: Dżej Dżi, Przemysław Ryk; zdjęcia: Saitek, Creative, ATI

# Jak podzielić stałe łącze?



**Jak miło byłoby płacić za Sieć połowę ceny... Wystarczy namówić kilku kumpli!**

Drugim pod względem popularności sposobem łączenia się z Siecią w Polsce jest stałe łącze montowane przez operatorów sieci kablowych. Udostępnienie takiego łącza wymaga nieco innej procedury niż ta opisywana w poprzednim numerze. Większość operatorów zabezpiecza swoje sieci przed prostym udostępnianiem połączenia – jeśli chcesz podłączyć dodatkowy komputer, musisz po prostu za to zapłacić extra. Jeśli jednak masz takie łącze, możesz próbować udostępnić je tak jak zwykłe połączenie modemowe, ale istnieje duże prawdopodobieństwo, że to nie poskutkuje. Nie ma jednak rzeczy niemożliwych. Łącze z kablówki również da się rozdzielić i można to zrobić na kilka sposobów.

## Wydatki...

| | |
|---|---|
| Router DSL „Mentor" (Neostrada) z 4. portowym switchem | 189 zł |
| Router ADSL „Mentor" / „Jaht" z 4. portowym switchem dla Neostrady+ | 379 zł |
| Karta sieciowa 10/100 PCI | 60 zł |

*orientacyjne ceny brutto*

## Tanio, ale...

Najtańsza, ale najbardziej uciążliwa metoda, to metoda programowa. Komputer udostępniający sygnał musi mieć co najmniej dwie karty sieciowe i specjalny program umożliwiający usługi NAT bardziej zaawansowane niż te oferowane przez wbudowany w system ICS. Takim programem może być na przykład WinProxy 5.1 (http://www.ositis.com/). Program nie dość, że pozwoli rozdzielić sygnał, to jeszcze zabezpieczy przed atakami z Sieci, rozprawi się z uciążliwym spamem i pozwoli ustawić prawa dostępu do poszczególnych usług dla użytkowników. Instalacja aplikacji nie nastręcza większych kłopotów. Kreator przeprowadzi cię przez wszystkie etapy, a na koniec utworzony zostanie plik, w którym dokładnie opisany jest sposób konfiguracji wszystkich komputerów. Zaletą opcji programowej jest jej stosunkowo niewielki koszt. Wadą natomiast jest to, że komputer udostępniający połączenie musi być cały czas włączony.

## Odkurz staruszka

Kolejny sposób udostępniania wymaga już inwestycji, ale za jego pomocą można połączyć więcej komputerów i jest dużo wygodniejszy w użyciu. Należy kupić, na przykład na Allegro, jakiś tani komputer (klasy P-200) i założyć na nim serwer. Komputer taki może pracować bez przerwy w jakimś ustronnym miejscu, a wszyscy użytkownicy będą mogli cieszyć się w tym czasie dostępem do Internetu. Konfiguracja takiego serwera jest dość skomplikowana i tłumaczenie wszystkich zawiłości zajęłoby bardzo dużo miejsca. W Internecie można bez problemu znaleźć gotowe rozwiązania, oparte na specjalnie okrojonych dystrybucjach systemu Linux. Niezawodnych przepisów na małą sieć szukaj na stronie http://www.trzepak.pl/.

## NAT

NAT: (ang. Network Address Translation) lub IP Masquerading (w serwerach linuksowych) to mechanizm tłumaczenia adresów IP komputerów w sieci lokalnej na pojedynczy adres IP. Polega to na zastosowaniu w sieci wewnętrznej odmiennej puli adresów IP niż te, które są wykorzystywane do komunikacji z resztą Internetu.
W wielkim uproszczeniu oznacza to, że nasz dostawca internetowy widzi jeden komputer, a tymczasem w Sieci pracuje kilka maszyn.

## Nie ma jak router

Ostatnia omawiana tutaj opcja jest zdecydowanie najwygodniejsza i najbardziej wydajna. Umożliwia ona podłączenie kilku komputerów, w tym również w sieć bezprzewodową. Chodzi tu mianowicie o router rozdzielający sygnał internetowy. Router jest niewielkim i bezgłośnym urządzeniem, które można konfigurować w prawie dowolny sposób. Sporo nowych routerów ma możliwości łączenia w sieć również maszyn z bezprzewodowymi kartami sieciowymi. Nie trzeba chyba zachwalać takiego rozwiązania. Jeśli masz laptopa z kartą Wi-Fi (Wireless Fidelity), możesz korzystać z Internetu bez potrzeby ciągnięcia za sobą uciążliwego kabla. Jedyną przeszkodą może być cena. Dobry router to wydatek rzędu 400 złotych. Niemniej jednak to się opłaca. Router przyda się też w przypadku Neostrady, jednak warto tu kupić model zintegrowany z modemem ADSL*. Więcej na stronie: http://www.draytek.pl/news/neostrada.htm

Połączenia sieciowe i ich konfiguracja to temat co najmniej na książkę. My przedstawiliśmy tylko część możliwych konfiguracji i skupiliśmy się na tych najbardziej popularnych. W praktyce można spotkać się z różnorodnymi problemami, które wymagają indywidualnego rozpatrzenia. Pamiętaj, że zawsze możesz skorzystać z Internetu i tam szukać rozwiązania swojego problemu.

*W regulaminie korzystania z usług TP S.A. zabrania udostępniania Neostrady i korzystania z niej poza lokalem właściciela. Jednak chora polityka cenowa monopolisty sprawia, że bardzo wielu użytkowników ignoruje ten zakaz.

tekst: Alexander Winciorek

## Zrób to sam

Jeśli lubisz majsterkować i marzysz o odtwarzaczu MP3, powinieneś wybrać się na zakupy do Niemiec. Firma Loetronic rozpoczęła za naszą zachodnią granicą sprzedaż ciekawych zestawów do samodzielnego montażu, noszących nazwę „Fallguy". Po złożeniu ich otrzymasz stacjonarny MP3 player, współpracujący z dyskiem twardym 3.5 cala, sterowany pilotem i wyposażony w port USB 2.0. Cena zestawu – 382 euro. Drogo, zwłaszcza że trzeba jeszcze poświęcić czas na złożenie wszystkich elementów w działający gadżet...

## Więcej mocy

Przyszłe 64-bitowe procesory AMD będą znacznie bardziej energochłonne! Firma już teraz zapowiedziała, że obsługujące je płyty główne zostaną wyposażone w dodatkowe złącze zasilające. Przewiduje się bowiem, że podczas pracy Athlon 64 4000+ i Athlon 64 FX-55 będą wydzielały w postaci ciepła moc rzędu... 105 W. A przecież osobną energię trzeba będzie najpierw im dostarczyć! Poza zmianą płyt głównych użytkowników czeka więc zapewne kolejna wymiana – tym razem zasilaczy. A wydawało się już, że 450 W starczy na dłużej... Jeśli tak dalej pójdzie, nowoczesne, podkręcone i tuningowane maszyny będą pożerały ponad 1000 watów, czyli tyle co... toster czy mikrofalówka.

## Minirekord

Toshiba pokonała dotychczasowych rekordzistów (Hitachi i IBM), prezentując najmniejszy na świecie dysk twardy. Napęd o pojemności 3 GB ma rozmiary 21 x 31 x 4 mm, co pozwala na umieszczenie go np. w telefonach komórkowych czy cyfrowych aparatach fotograficznych. Seryjna produkcja urządzenia rozpocznie się niestety dopiero latem przyszłego roku. Cena mikrusa została na razie ustalona na około 280 dolarów, jednak już wiadomo, że przy dużej ilości zamówień może zostać obniżona nawet o połowę.

## Abit inaczej

Nowy rok dla części producentów oznacza nowe sojusze i przyjaźnie. I tak firma Abit, do tej pory wierna raczej NVIDII, zamierza zacząć produkcję kart graficznych korzystających z układów ATI Radeon. Również ilość produkowanych kart ma zostać bardzo poważnie zwiększona – do tej pory firma oferowała ich bowiem śladowe ilości.




### Po prostu – kombo!

# DVD +R / +RW

O tym, że płyty DVD są przydatnym nośnikiem danych, wie chyba każdy miłośnik kina domowego. Jednak coraz więcej osób poszukuje możliwości nie tylko odtwarzania, ale i nagrywania płyt o dużej pojemności. Archiwizujesz dane? Chcesz utrwalić w cyfrowej jakości filmy z wakacji? Przyda ci się... kombo! Odtwarzacz/nagrywarka DVD Philipsa nie różni się praktycznie niczym od podobnych urządzeń – wysuwana tacka na płytę, przycisk „Eject", diody informujące o stanie urządzenia... Jednym słowem, standard.

W zestawie znalazło się oczywiście niezbędne oprogramowanie, między innymi popularny pakiet Nero Burning Rom oraz wersja Trial pakietu Sonic. W pudełku jest też instrukcja, kabelek audio oraz komplet wkrętów do zamocowania napędu.

**INFO**

- nagrywarka DVD+R /+RW /CD-R /CD-RW, interfejs E-IDE ATAPI (Ultra DMA 2), odczyt DVD x12, zapis DVD-R x8, zapis DVD-RW x4, odczyt CD x40, zapis CD-R x24, zapis CD-RW x10, bufor danych 2 MB, zapis: DVD – random write, CD – Track At Once, Disc At Once, multisession, Session At Once, Incremental Packet Writing
- cena: 699 zł z VAT
- www.philips.com.pl

### Stare karty do lamusa...

# Radeon 9200 SE

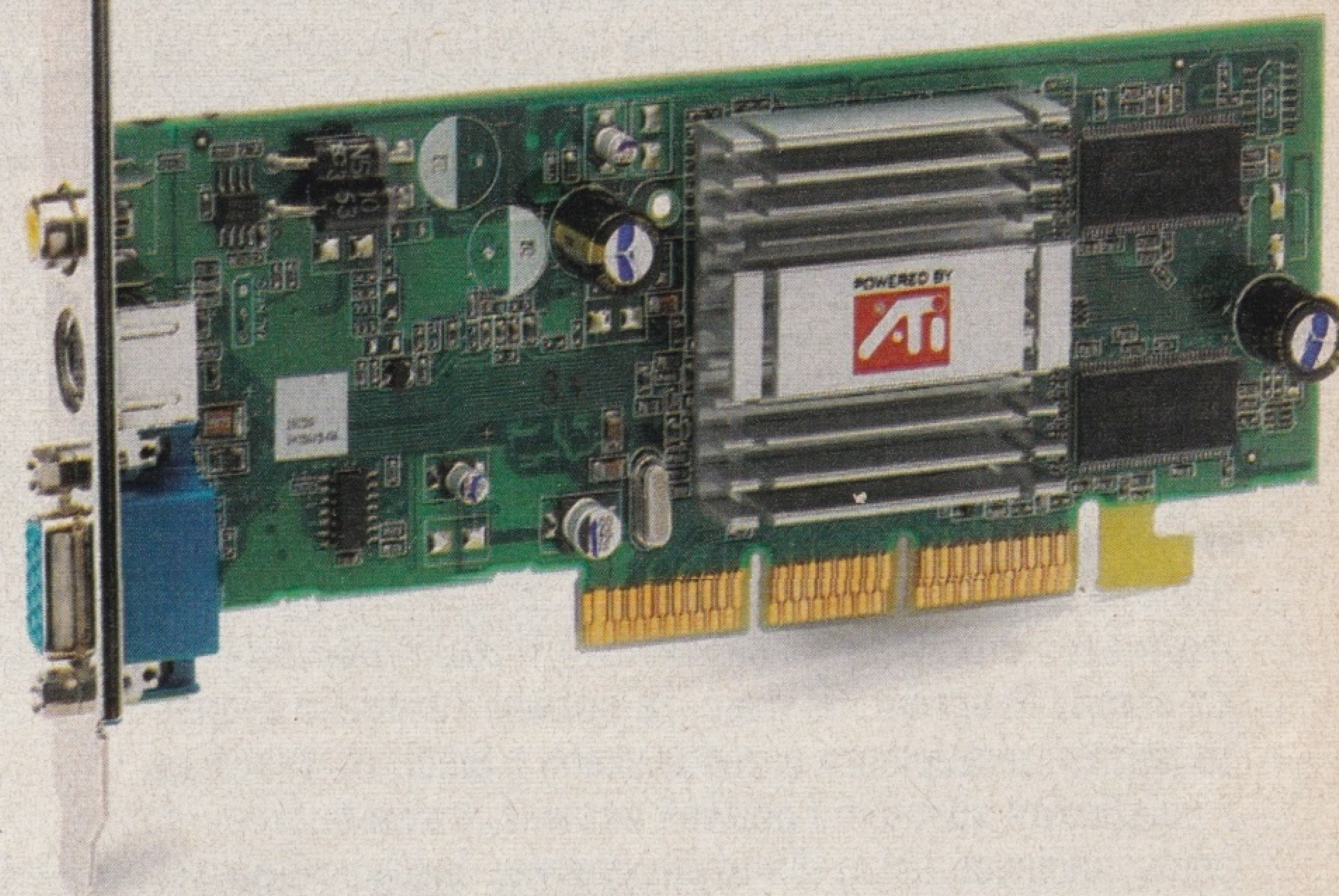
Wielu posiadaczy PC nie potrzebuje superszybkich i wydajnych kart graficznych, z powodzeniem korzystając z poczciwych, starych Riva TNT 2 czy GeForce'ów... Powoli nadchodzi jednak pora na wymianę tych zabytków, zwłaszcza że Creative przygotował ciekawą i niedrogą propozycję dla mniej wymagających...

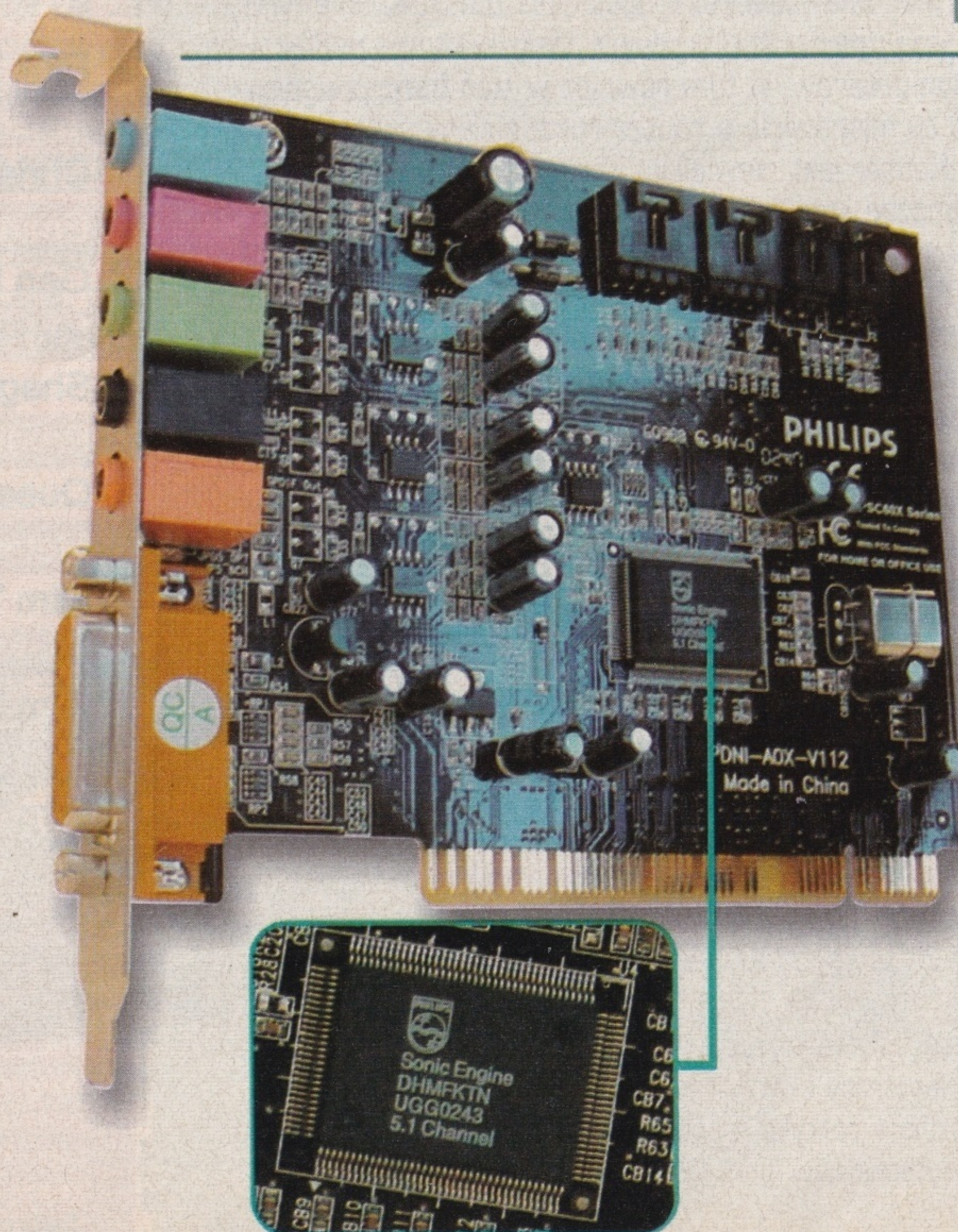
Radeon 9200 SE stanowi kompromis pomiędzy ceną a jakością. Kartę wyposażono w cztery potoki renderujące (najsilniejszy Radeon 9800 XT ma ich dwa razy więcej) oraz 128 MB pamięci DDR (333 MHz). Jak na nowoczesną konstrukcję przystało, 9200 SE jest w pełni zgodny z DirectX 8.1 oraz AGP x8, posiada także funkcję SMARTSHADER (do obsługi efektów świetlnych oraz wsparcia funkcji DirectX 9.0) oraz SMOOTHVISION (poprawiającą jakość wyświetlania tekstur). Układ karty pracuje z częstotliwością 200 MHz.

Radeon 9200 SE nie zachwyci na pewno miłośników najnowszych gier (to jednak dotyczy większości Radeonów z serii SE, które dość brutalnie „wykastrowano", obniżając ich wydajność), jednak z powodzeniem przyda się w każdemu, kto potrzebuje peceta do pracy biurowej, przeglądania Internetu czy prostych zastosowań multimedialnych.

**INFO**

- karta graficzna z układem Radeon 9200 SE (200 MHz), 128 MB pamięci DDR, AGX x8, zgodna z DirectX 9.0, 4 potoki renderujące, wyjście wideo, wyjście monitorowe
- cena: około 310 zł z VAT
- www.pl.europe.creative.com




### Philips pogrywa...

# Sonic Edge 5.1

Do niedawna mówiąc „karta dźwiękowa", większość osób miała na myśli którąś z odmian popularnego Sound Blastera. Teraz jednak nastał koniec rządów dawnego lidera i coraz więcej firm oferuje swoje własne konstrukcje. Tak też uczynił Philips.

Sonic Edge 5.1 (PSC 605) wykorzystuje firmowany przez Philipsa układ dźwiękowy Sonic Engine, pozwalający na generowanie dźwięku 5.1. Karta zgodna jest z systemami EAX 2.0 oraz A3D, a dzięki wyjściu cyfrowemu S/PDIF może współpracować z zewnętrznym dekoderem Dolby Digital / DTS. Do zestawu dołączono doskonałe oprogramowanie Sound Agent 2, pozwalające na wygodną konfigurację karty.

**INFO**

- 32-bitowa karta dźwiękowa audio 5.1, PCI, złącza joystick/MIDI, S/PDIF out (lub wyjście głośnika centralnego, line-in, mikrofon, głośników tylnych oraz przednich)
- cena: około 199 zł z VAT
- www.philips.com.pl




### Tani LCD od NEC'a

# AccuSync LCD51VM

Płaskie monitory LCD są równie nowoczesne, co (niestety) drogie. Za tę samą cenę bowiem można kupić „tanią" 15" LCD i porządnej klasy monitor tradycyjny 19 cali... Na szczęście niektórzy producenci lubią sprawiać miłe niespodzianki – firma NEC zaprezentowała panel LCD, który nie tylko oferuje wysoką jakość obrazu, ale jednocześnie kosztuje stosunkowo niewiele jak na płaszczaki.

AccuSync LCD51VM przyda się zarówno w domu, jak i w biurze. Monitor posiada system NTAA (Non Touch Auto-Adjustment), który umożliwia automatyczne dopasowanie wszystkich ustawień obrazu do dostarczanego z komputera sygnału. LCD51VM współpracuje też z oprogramowaniem NaViSet, pozwalającym zmieniać parametry obrazu bezpośrednio z Windows. AccuSync pracuje w rozdzielczości rzeczywistej 1024 x 768 punktów. Kąt widzenia obrazu wynosi 120 stopni (w poziomie) i 100 stopni (w pionie). Dzięki wykorzystaniu szybkiej matrycy z czasem reakcji 25 ms, panel nie śnieży np. podczas oglądania filmów DVD. Multimedialne możliwości monitora podkreślają też wbudowane głośniki.

**INFO**

- monitor LCD 15" z wbudowanymi głośnikami
- cena: 179 zł z VAT

### Silne uderzenie Creative'a

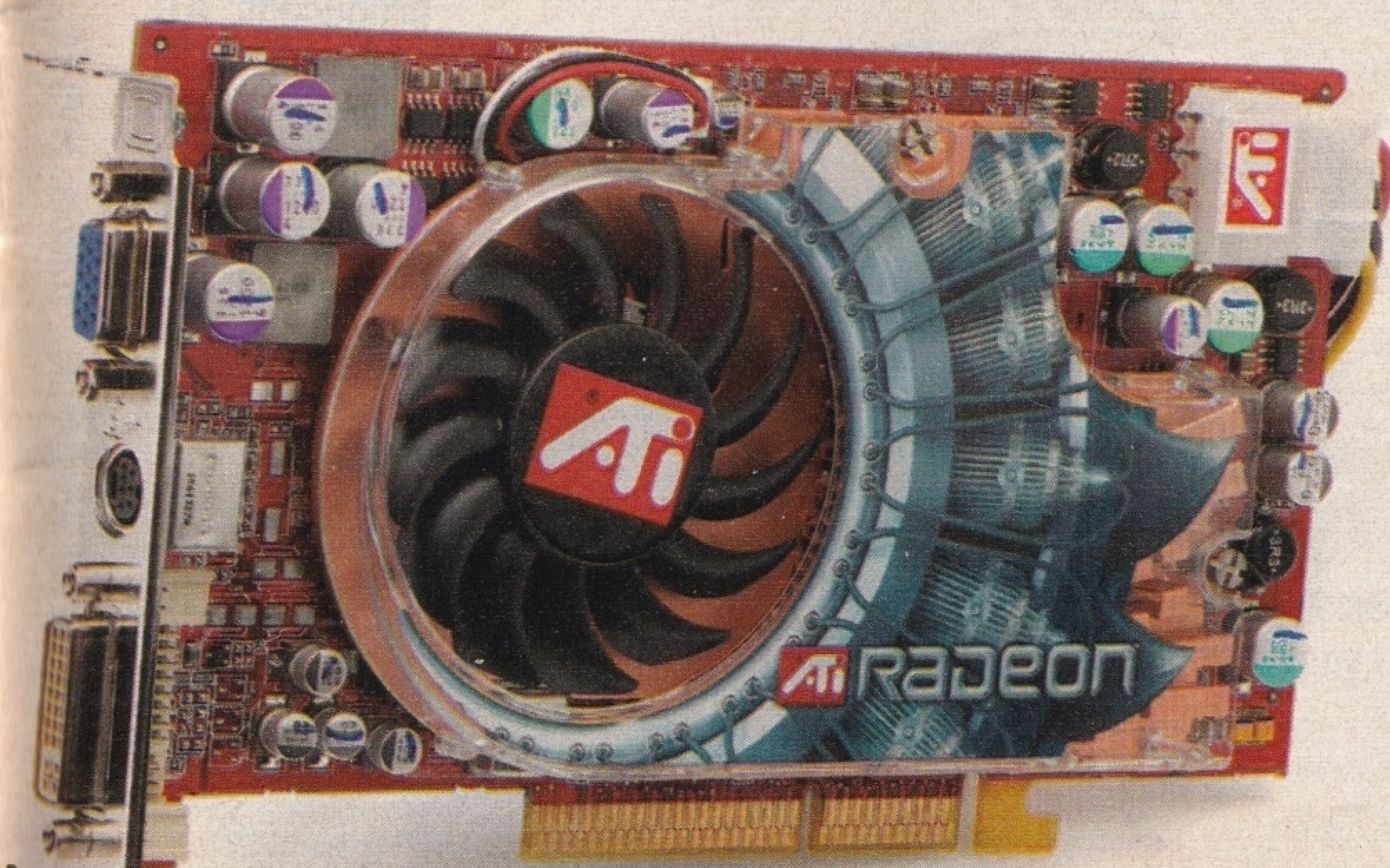
# Radeon 9800 XT

Ta karta to niewątpliwie jedno ze szczytowych osiągnięć w dziedzinie akceleratorów graficznych – Radeon 9800 XT Creative'a powinien zaspokoić nawet najbardziej wymagających graczy!

Przy konstrukcji urządzenia skorzystano z układu graficznego R360 (Radeon) firmy ATI, co zapewnia pełną zgodność ze standardem DirectX 9.0. Z tego faktu zapewne najbardziej ucieszą się miłośnicy takich tytułów jak XIII, COLIN MCRAE RALLY 3, CALL OF DUTY, STAR WARS GALXIES, FF XI czy PAINKILLER. Te bowiem programy do płynnej gry wymagają najnowszych technologii. Pozostając przy danych technicznych, możemy zdradzić, iż układ karty działa z prędkością 412 MHz, zaś pamięć karty (na karcie znalazło się 256 MB RAM, co powinno wystarczyć chyba każdemu) z 365 MHz (DDR 730). Dzięki temu nowy Radeon pokonał dotychczasowego lidera, model 9800. Ciekawostką jest też zastosowany w 9800 XT układ chłodzący, składający się z dużego wiatraka o regulowanych płynnie obrotach i specjalnego radiatora. Całość jest cicha, choć niezbyt wydajna. No i na koniec cena – killer dla portfela!

**INFO**

- karta graficzna z układem Radeon 9800 XT (R360), 256 MB pamięci DDR, AGX x8, zgodna z DirectX 9.0, 8 potoków renderujących, 256-bitowy interfejs pamięci, wyjście wideo, DVI, wyjście monitorowe
- cena: około 2670 zł z VAT
- www.pl.europe.creative.com




tekst: Dzej Dzi, zdjęcia: nVidia, Philips, NEC, Microtek, Click!, Creative



### Dokładne skanowanie

# ScanMaker 6100

Większość domowych skanerów świetnie sprawdza się w prostych zastosowaniach, jednak w sytuacji, gdy trzeba uzyskać naprawdę dobrą jakość – urządzenia te nie dają sobie rady. Oczywiście, można użyć profesjonalnego sprzętu, jednak ten jest bardzo drogi...

Na szczęście pojawił się Microtek ScanMaker 6100 – skaner, który oferuje naprawdę wysoką jakość, a do tego kosztuje stosunkowo niewiele (jak na jego możliwości). Urządzenie skanuje z 48-bitową głębią kolorów w rozdzielczości 3200 x 6400 dpi, a maksymalny obszar roboczy wynosi A4. Nowy ScanMaker bez problemów radzi sobie ze slajdami oraz negatywami (dzięki wbudowanej przystawce), pozwalając na skanowanie materiałów o rozmiarach od 35 mm do 6 x 9 cm.

Do komunikacji z komputerem urządzenie wykorzystuje port USB 2.0, co pozwala na szybką i wygodną pracę zarówno z PC, jak i Macintoshem. Obsługę urządzenia dodatkowo ułatwiają przyciski funkcyjne, umieszczone na przodzie obudowy. Dzięki nim można jednym naciśnięciem uruchomić skanowanie, kopiowanie lub wysłanie mailem dokumentu. Funkcje tych klawiszy można dowolnie zmieniać. W zestawie znalazło się oczywiście bardzo bogate oprogramowanie, między innymi Adobe PhotoDeluxe i Abbyy FineReader Sprint.

**INFO**

- skaner płaski A4, 3200x6400 dpi, USB 2.0, z przystawką do slajdów oraz negatywów
- cena: 1300 zł z VAT
- www.connect.com.pl

## VIA + 64...

VIA Technologies zaprezentowała swój pierwszy chipset przeznaczony dla procesorów Athlon 64 oraz Opteron. K8M800 posiada wbudowany układ graficzny S3 Graphics UniChrome Pro, korzystający z pamięci RAM systemu. Chip obsługuje też szynę AGP x8 i wspomaga dekompresję MPEG-2. Z układem współpracuje mostek południowy VT8237, obsługujący kontrolery Serial ATA, Sieć oraz dźwięk. Tym samym VIA rozpoczyna walkę o odzyskanie pozycji lidera na rynku chipów dla AMD...

## Firewall inside

Być może w nowych chipsetach dla Athlonów 64 pojawią się zintegrowane... firewalle! Producent nForce'ów, firma NVIDIA, na razie nie potwierdził oficjalnie tych wiadomości, więc nie wiadomo też, czy „zapory ogniowe" będą w pełni sprzętowe, czy też część funkcji zostanie zrealizowana programowo. Takie rozwiązanie zapewne spodobałoby się wielu użytkownikom Sieci – nie trzeba by bowiem kupować już osobnego oprogramowania chroniącego przed atakiem z Internetu. Oczywiście pozostaje pytanie, jak toto by działało...

## Urzędasy rządzą

Największy polski producent komputerów, firma JTT, nie wyklucza wytoczenia procesu sądowego... urzędowi skarbowemu. Z powodu błędnych decyzji urzędników JTT musiało zapłacić gigantyczne podatki, co doprowadziło firmę na granicę bankructwa. Podobne kłopoty spotkały wcześniej Optimusa, który również przez kilka lat walczył z niczym nieuzasadnionymi błędnymi decyzjami ponurych panów zza biurka. Co ciekawe, mimo iż sądy wykazały ich pomyłki, urzędasy nadal pokazują, kto według nich rządzi...

## Tańsze 64 bity

Procesory Athlon 64 stają się szeroko dostępne! Ostatnio AMD wprowadził do sprzedaży nowy model 64-bitowego Athlona – 3000+. Układ jest zaledwie odrobinę mniej wydajny od swoich poprzedników, ale za to prawie o połowę tańszy. Kość taktowana jest zegarem 2 GHz i posiada cache 512 KB. Cena nowego Athlona będzie wynosiła około 220 dolarów (dla przypomnienia, Athlon 64 3200+ kosztuje około 420 dolarów). Jednak wszędzie jest jakiś kruczek – według znawców, nowe modele to po prostu... wybrakowane Athlony 3200+ z uszkodzoną połową pamięci cache, a ich producent po prostu znalazł sprytny sposób na uniknięcie strat. Jeśli to nawet prawda, to i tak taka oferta jest chyba ciekawa, zwłaszcza że na układ obowiązuje przecież normalna gwarancja!

## Zmiany u Billa

Microsoft reorganizuje w gruntowny sposób działy odpowiedzialne za pracę nad systemami Windows! Nowy Windows Core Operating System Division zatrudni 3 tys. osób i zajmie się między innymi jądrem systemu i obsługą stosu sieciowego. Inna grupa – Windows Engineering Leadership Team – będzie odpowiedzialna za zgodność różnych odmian Okienek. Jeszcze inny dział zajmie się sprawdzaniem, jakich zmian oczekują klienci. Co z tego wyjdzie? Zobaczymy przy okazji kolejnych wersji Windowsów.

## Mokre fotki

W styczniu w sprzedaży pojawi się wodoodporny aparat cyfrowy Caplio 400G Wide firmy Ricoch. Cyfrak będzie wyposażony w matrycę CCD 3 megapiksele i obiektyw z zoomem 3x. Urządzenie będzie pyło- i wodoodporne (aparat „przeżyje" zanurzenie w wodzie na głębokość do 90 cm). Tym samym zniknie problem z zabieraniem cyfrówki na plażę czy łódkę. Caplio będzie miał także tryb makro oraz umożliwi nagrywanie filmików w rozdzielczości do 320x240 pikseli. Przewidywana cena tego cacka to ok. 3.5 tys. złotych, czyli dosyć sporo, zwłaszcza że koszt samej obudowy wodoszczelnej do dowolnego aparatu wynosi około kilkuset złotych. Ale Caplio i tak zapewne znajdzie swoich zwolenników...

## GP32 już gra

Sieć sklepów Virgin Play zdecydowała się rozpocząć na terenie Europy sprzedaż koreańskiej konsolki do gier GP32. W kwietniu urządzenie trafi do sklepów we Włoszech, Hiszpanii i Portugalii. W Azji zabawka sprzedawana jest już od prawie dwóch lat, ale na Starym Kontynencie – mimo ogromnych możliwości sprzętu – nikt nie chciał oficjalnie zająć się jego zbytem. Powodem oczywiście była zbyt silna pozycja Nintendo oraz zbyt mała ilość gier na nową platformę.
Atutem urządzenia ma być także możliwość rozgrywki sieciowej poprzez bezprzewodowy interfejs Wireless RF, pozwalający połączyć do 4 urządzeń (z wykorzystaniem specjalnej przystawki) lub dwa urządzenia bezpośrednio. GP32 posiada port USB, korzysta z karty Smart Media i pozwala na obsługę nie tylko gier, ale i innych użytecznych aplikacji oraz na odtwarzanie plików MP3. Trwają nawet prace nad przeniesieniem na nią Linuksa. Sercem maszynki jest 32-bitowy procesor. Konsolka generuje 16-bitowy dźwięk stereo i ma 3.5-calowy wyświetlacz 320x240 pikseli. Całość w cenie około 170 euro.

# Rok 2003 obfitował w premiery sprzętu. Niektóre z urządzeń były bardzo udane, inne zaś okazały się poważnymi wpadkami. Wybraliśmy najważniejsze naszym zdaniem hity i niewypały A.D. 2003...

### AMD Athlon 64

Hitem 2003 roku był na pewno pokaz procesora Athlon 64 (AMD). Po wielu miesiącach przekładania, jego premiera w końcu odbyła się, a sam układ okazał się tak wydajny, że nawet najszybsze P4 często pozostają w tyle. Nowy Athlon jest pierwszym 64-bitowym procesorem przeznaczonym dla graczy! O wszystkich jego zaletach przekonamy się jednak dopiero po premierze 64-bitowego Windowsa...

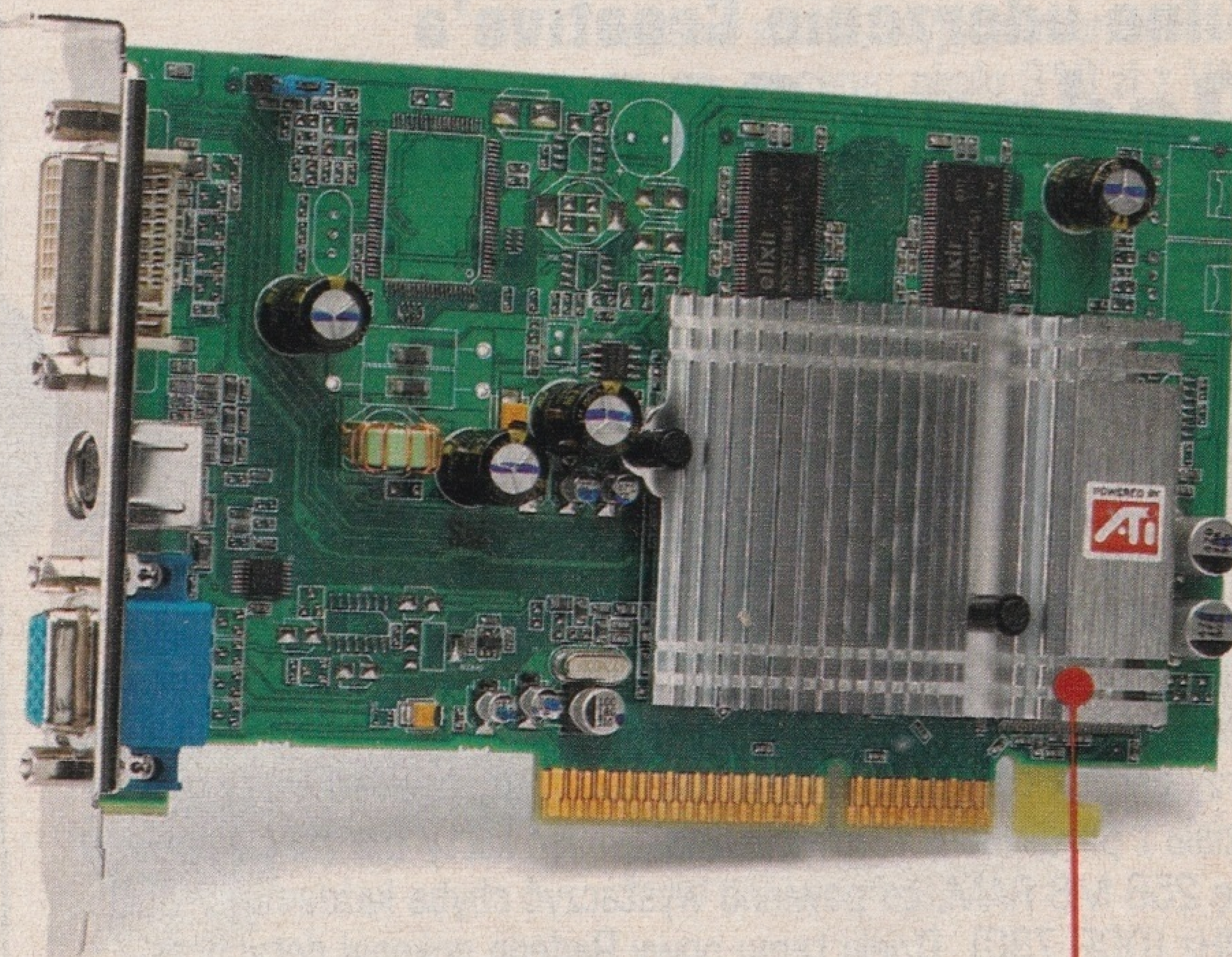
**INFO**
procesor Athlon 64, AMD
cena: około 460$ za model 3200+

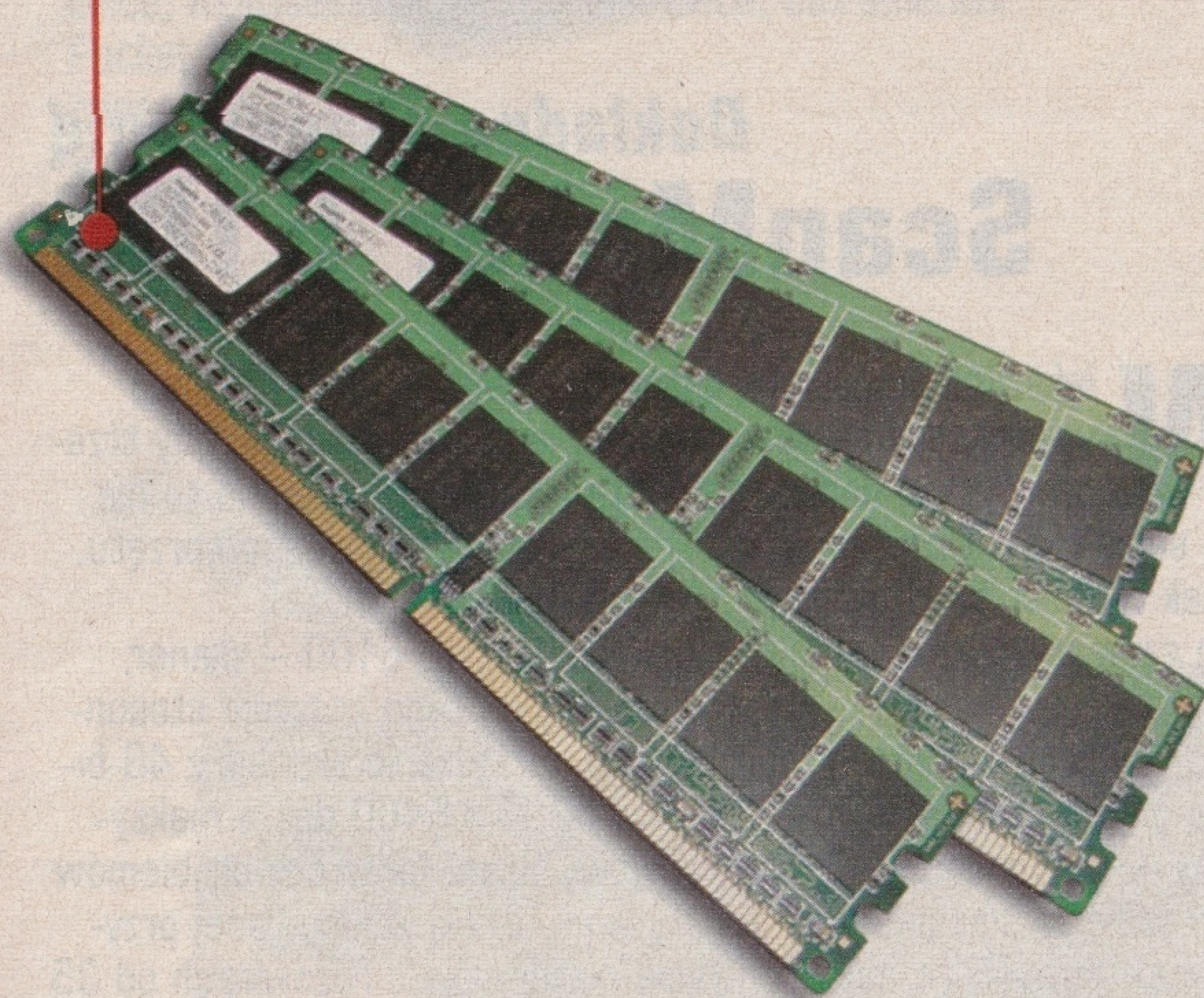



### pamięci DDR

Bez wątpienia rok 2003 pozostawał pod znakiem pamięci DDR. Układy te na dobre zawitały w końcu także do komputerów z procesorem Pentium 4. Co więcej, dzięki nowym chipsetom okazało się, że pracujące w trybie dwukanałowym pamięci DDR potrafią zaoferować wydajność nie gorszą od najszybszych, ale znacznie droższych RDRAM.

**INFO**
pamięci DDR
cena: od 10$ za 128 MB 333 MHz





### ATI Radeon 9500 – 9800 XT

Na miano hitu rynku procesorów graficznych zasłużyła sobie rodzina procesorów ATI Radeon (9500 – 9800 XT). I to nie tylko ze względu na wysoką wydajność. Ważniejsze jest to, iż układy te są zdecydowanie bardziej „przyszłościowe" niż procesory NVIDII. ATI ma znacznie wydajniejsze jednostki cieniowania pikseli i wierzchołków (Pixel i Vertex Shader), a w opinii twórców gier przyszłość będzie należeć właśnie do grafiki obrabianej przez „Shadery".

**INFO**
seria kart z układami Radeon 9500 – 9800 XT
producent: ATI
cena: od 290$ za model 9800 Pro 128 MB DDR

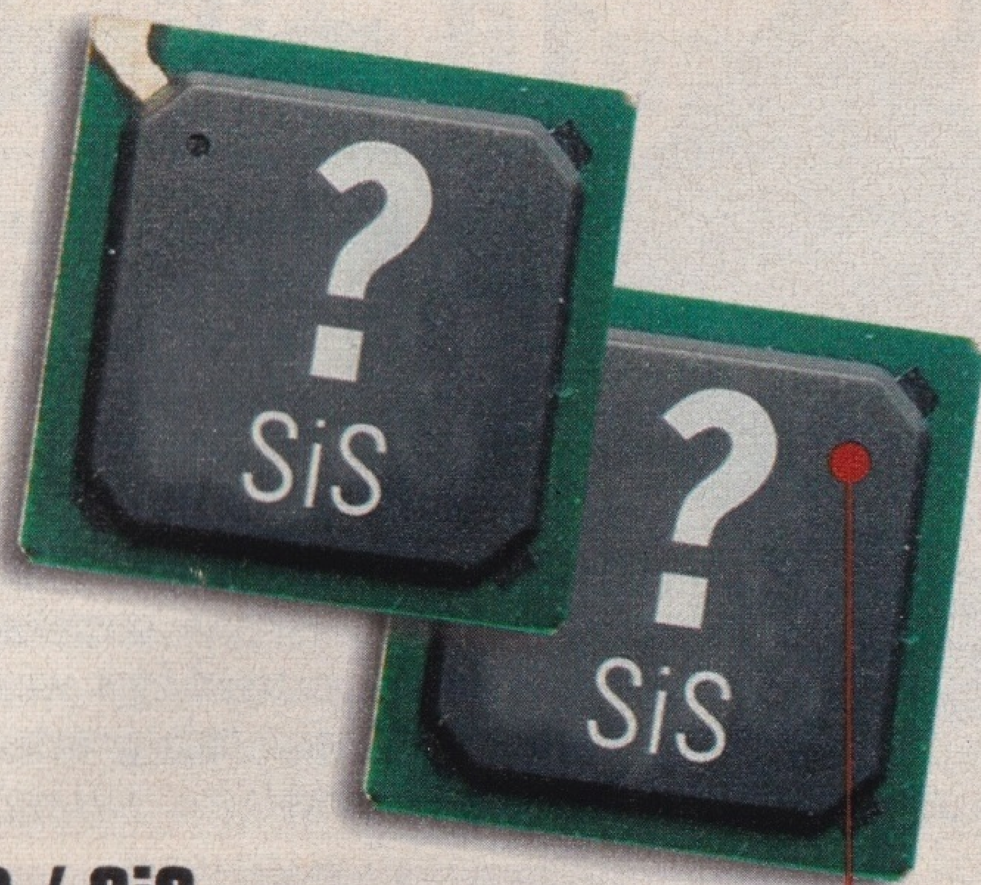
### i865PE, nFORCE

Na rynku chipsetów furorę zrobił intelowski i865PE (Springdale). I nic dziwnego – producenci płyt głównych zaprezentowali konstrukcje, które korzystając z i865PE oferowały wydajność porównywalną ze znacznie droższym i875! Posiadacze AMD zaś z radością powitali nFORCE 2 NVIDII, wypinając się na układy VIA...

**INFO**
chipsety i865PE oraz nForce
producent: Intel, NVIDIA




tekst: Krzysztof Wierzbicki, zdjęcia: NVIDIA, AMD, SiS, ATI, Intel, S3 Graphics




## R659 / SiS

Porażką na rynku chipsetów okazał się istniejący „wirtualnie" R659 firmy SiS. Nie wiadomo, kiedy w końcu ten układ pojawi się w sprzedaży, jednak równie dobrze mógłby... w ogóle nie powstać. Co z tego, że zaoferuje on superwydajność (dzięki wykorzystaniu 4 modułów RDRAM), skoro koszt takiego rozwiązania będzie kosmiczny?

**INFO**
**nieistniejący R659, SiS**
**cena: nieznana**

## S3 Graphics, NVIDIA...

Nowy układ graficzny S3 Graphics, DeltaChrome, miał pojawić się na początku 2003 roku. Nie ma go do tej pory*... Oczekiwanie może uprzyjemnić wczytywanie się w możliwości procesora. Ma on mieć pełne, sprzętowe wsparcie DirectX 9.0, a nawet będzie sprzętowo obsługiwał kursor myszy!

Kolejnym niewypałem była także premiera GeForce'a FX 5800 firmy NVIDIA, która okazała się wszystkim, tylko nie kartą graficzną z prawdziwego zdarzenia. Tę ogromną suszarkę słusznie więc wielu kojarzyło z niesławnym Voodoo5 6000.

*patrz ramka po prawej

**INFO**
**nieistniejący Delta Chrome,**
**kiepski GeForce FX 5800 Ultra**
**producent: S3, NVIDIA**




## pamięci RDRAM

W 2003 roku definitywnie skończyła się długa, burzliwa i kosztowna przygoda Intela z pamięciami korporacji RAMBUS. Gwoździem do trumny okazały się chipsety i865 oraz i875, które dzięki wykorzystaniu pamięci DDR w trybie dwukanałowym zaoferowały wydajność porównywalną z pamięciami RDRAM po znacznie niższej cenie. Beznadziejnej sytuacji pamięci RDRAM z pewnością nie zmieni (gdy się już pojawi) chipset R659 firmy SiS...

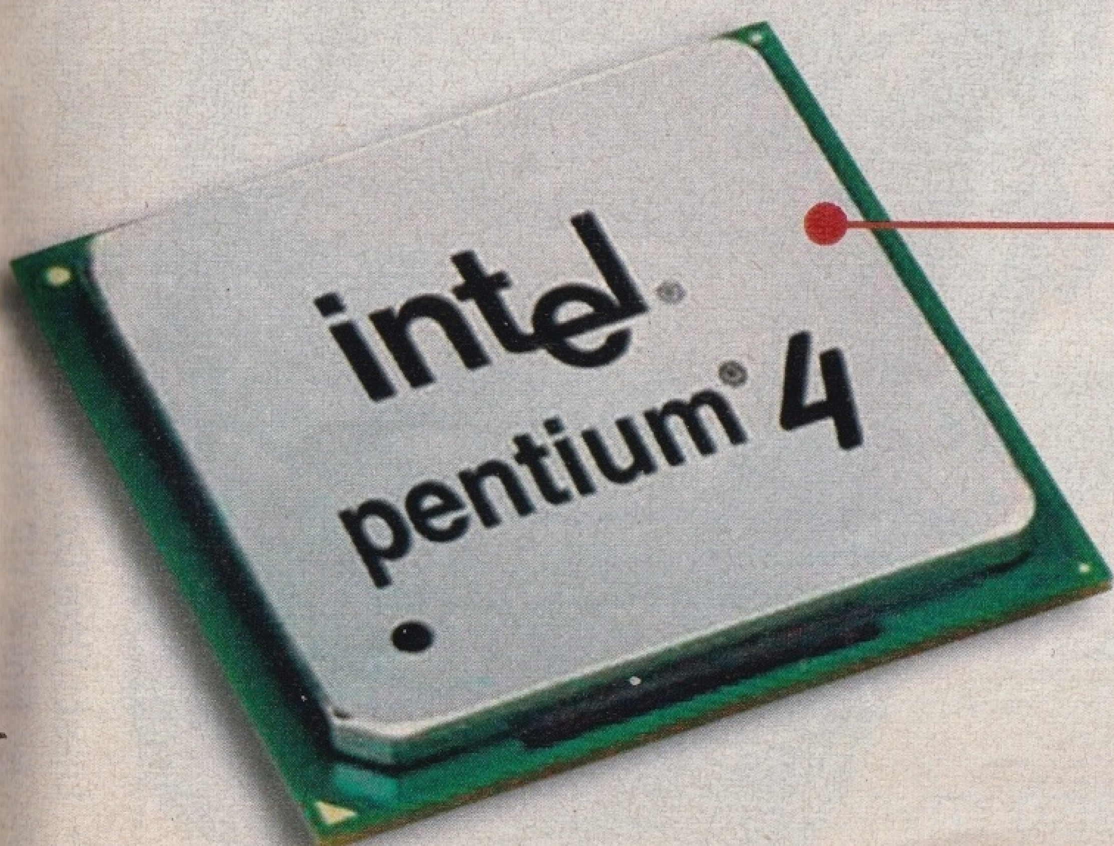
**INFO**
**pamięci RDRAM, RAMBUS**

## komputery „barebone"

Na ostatnich targach Computex prawdziwym przebojem okazały się komputery zgodne ze standardem SFF (Small Form Factor). Urządzenia te, zwane także „barebone", wyglądem przypominać mogą miniwieżę czy konsolę do gier. Pomimo niewielkich rozmiarów, takie pecety wcale nie są mniej funkcjonalne. W ich wnętrzu można znaleźć najnowsze P4 lub Athlony i najszybsze karty graficzne. Do tego całość działa też jako niezależny odtwarzacz MP3, DVD czy też... radio! Czy taka będzie przyszłość PC?

**INFO**
**komputery SFF (barebone)**
**cena: ok. 370$ za model z Celeronem 2 GHz**






## Pentium 4 Extreme Edition

Intel w odpowiedzi na atak AMD zorganizował ekspresową, choć „wirtualną" premierę procesora Pentium 4 3.2 GHz z serii Extreme Edition, wyposażonego w aż 2 MB dodatkowej pamięci cache trzeciego poziomu! Niestety, P4 EE, przynajmniej w Polsce, jest trudno dostępny, a na kolana powala nie tyle jego wydajność, ile cena!

**INFO**
**procesor Pentium 4 Extreme Edition, Intel**
**cena: ok. 1000 dolarów (!!!)**

## *S3 skleciło...

Znany producent kart graficznych z lat 90., S3 Graphics, zapowiedział na koniec grudnia premierę pierwszej karty z procesorem DeltaChrome (patrz info obok). Karta Club-3D zostanie wyposażona w 256 MB pamięci DDR SDRAM, złącze D-Sub, DVI oraz wyjście TV-Out. Akcelerator będzie posiadał m.in. 8 strumieni renderowania i technologię Advanced Pixel i Vertex Shaders. Szkoda, że konstrukcja pojawiła się dopiero teraz, bo może mieć kłopoty z przebiciem się na rynku...

## Błękitny kit

Telekomunikacja Polska, wzorem innych nowoczesnych operatorów, postanowiła uszczęśliwić swoich klientów telefonicznym systemem obsługi abonentów. Niestety, „Błękitna Linia" okazała się wielką wpadką, gdyż jej pracownicy nie są w stanie obsłużyć wszystkich dzwoniących. Na domiar złego TP S.A. skasowała tradycyjne punkty obsługi, co jeszcze bardziej zirytowało jej klientów. Przedstawiciele firmy są jednak w dobrym humorze i twierdzą, że na pewno wkrótce wszystko zacznie działać tak, jak powinno. Czekaj tatka latka...

## WinAmp 5.0

AOL / Nullsoft zaprezentował najnowszą wersję odtwarzacza multimedialnego WinAmp 5.0. Program będzie dostępny także w postaci płatnej wersji Pro. Odtwarzacz obsługuje pliki ze „skórami" z wcześniejszych wersji (2 i 3), ma wbudowany moduł odtwarzania plików wideo, odbiera radio i telewizję internetową. Poza tym ma możliwość konwertowania płyt CD do formatu AAC (z prędkością 2x w wersji darmowej, zaś w płatnej wersji Pro bez ograniczeń). Miłośnicy muzyki – do komputerów, i zasssssijcie program z Netu...

## Legalne MP3

Oryginalną decyzję podjęła kanadyjska Rada Praw Autorskich (Copyright Board of Canada). Zgodnie z jej orzeczeniem, pobieranie darmowej muzyki z Internetu jest w tym kraju najzupełniej legalne!
Władze zgodziły się na „jednostronne" korzystanie z Sieci (nie wolno udostępniać plików audio). Oczywiście nic za darmo! W zamian obciążono dodatkowymi opłatami... producentów odtwarzaczy MP3, a więc także kupujących te urządzenia. Pozyskane w ten sposób pieniądze zasilą konta artystów. Od każdego odtwarzacza o pojemności poniżej 1 GB producenci zapłacą 2 dolary. Kanadyjskim wytwórniom płytowym nowe przepisy się nie spodobały i domagają się ich natychmiastowego odrzucenia...

tekst: Dżej Dżi

## To wasza wina

Minister Nauki i Informatyzacji, prof. Michał Kleiber stwierdził, iż niski poziom dostępu do Internetu w Polsce wynika z... braku zainteresowania społeczeństwa tą technologią. Jego zdaniem koszty dostępu do Sieci w Polsce są duże, ale... jeszcze większe są koszty dojechania do urzędu, oczekiwania w kolejce czy załatwiania niezbędnych spraw. No cóż, zapewne z poziomu wysokiego, ministerialnego fotela ten problem tak właśnie wygląda. Chyba pora zejść na ziemię, panie profesorze, bo z góry gorzej widać...

## Pokaż twarz

Europejskie banki internetowe niedługo rozpoczną testy nowej technologii, pozwalającej na weryfikację ich klientów poprzez... kamery internetowe. Być może już wkrótce zamiast wpisywania PIN'u czy też wskazania tokenu, wystarczy uśmiechnąć się do kamery... W styczniu testy sprawdzające nowy pomysł rozpoczną się w dużych bankach w Hiszpanii, Holandii, Niemczech oraz Wielkiej Brytanii. Niestety, twórcy systemu nie chcą zdradzić, co zrobi komputer w banku, gdy właściciel konta na skutek np. wypadku będzie miał lekko zmienioną buźkę i przez to straci dostęp do swojego konta. No i co z paniami, lubującymi się w operacjach plastycznych? Z nowego rozwiązania zapewne nie skorzysta także Michael Jackson...

## Nokia Game

29 listopada zakończyła się zeszłoroczna edycja Nokia Game. Tym razem głównej bohaterce rozgrywki, Flo, przez dziesięć dni pomagało na całym świecie ponad milion osób, zaś stronę WWW gry odwiedziło ponad 6 mln gości! Aby wygrać, trzeba było wykazać się nie tylko zręcznością, ale i sprytem w licznych grach RPG czy platformówkach. W Polsce zarejestrowało się ponad 100 tys. graczy, a zwycięzca zdobył 183 393 punkty. 50 najlepszych osób otrzymało mobilną konsolkę N-Gage. Jeśli nie powiodło się ci, spróbuj swoich sił w tym roku, bo zapewne nie była to ostatnia Nokia Game!

## Spam atakuje

W Internecie rozsyłanych jest znacznie więcej niechcianych wiadomości niż rok temu! Według najnowszych badań, aż 56% poczty stanowi w chwili obecnej spam! W 2003 roku śmieciowych maili było „tylko" około 40%, a za rok może być ich już grubo ponad 65%. I co z tym robić?




## 10 milionów

Nintendo ma powód do radości – w Europie sprzedano już ponad 10 mln przenośnych konsolek GBA (w tym 3 mln wersji SP). Na tę platformę dostępnych jest już ponad 400 gier, a bohater jednej z nich, hydraulik Mario, doczekał się nawet swojej podobizny w muzeum figur woskowych w Hollywood. Jego rzeźba stoi w halu gmachu, gdzie „zastąpiła" samego Keanu Reevesa.

## Angol? I już umiesz...

Język to bardzo ważna sprawa. Po pierwsze – trzeba go mieć, żeby w ogóle mówić. Po wtóre – trzeba go znać, by się dogadać. A dziś bez angielskiego nie ma co marzyć o jakiejkolwiek dobrej pracy (chyba że ktoś za dobrą uważa posadę koziego pasterza).







W popularnej serii Strefa CD ukazał się właśnie kurs ANGIELSKI AT ONCE. Program jest przeznaczony dla osób początkujących i średniozaawansowanych. W sposób ciekawy – za pomocą zdjęć i filmów – uczy nowych słówek i zwrotów, a także prostych konstrukcji gramatycznych. Użytkownik poznaje terminologię związaną m.in. z pracą, podróżami i sportem, rozwiązuje ćwiczenia i krzyżówki, pisze też proste dyktanda. Za wszystko płaci się zaś 30 złotych, a więc nie więcej niż za godzinne korepetycje u średnio rozgarniętego nauczyciela.

## Składak z wyższej półki

Cyfrowe aparaty fotograficzne mają zazwyczaj jedną bardzo przykrą cechę: urządzenia uznanych producentów, oferujące przyzwoitą jakość, są drogie, zaś konstrukcje tańsze przeważnie nadają się tylko do zabawy. Jednak, jak się okazuje, może być inaczej! Firma Media Tech zaprezentowała niedawno cyfrówkę IRIS MT 416 – ale to nie miła nazwa jest tu najważniejsza. Urządzenie zbudowano z wykorzystaniem matrycy CCD 5.0 megapikseli SONY i wyposa-



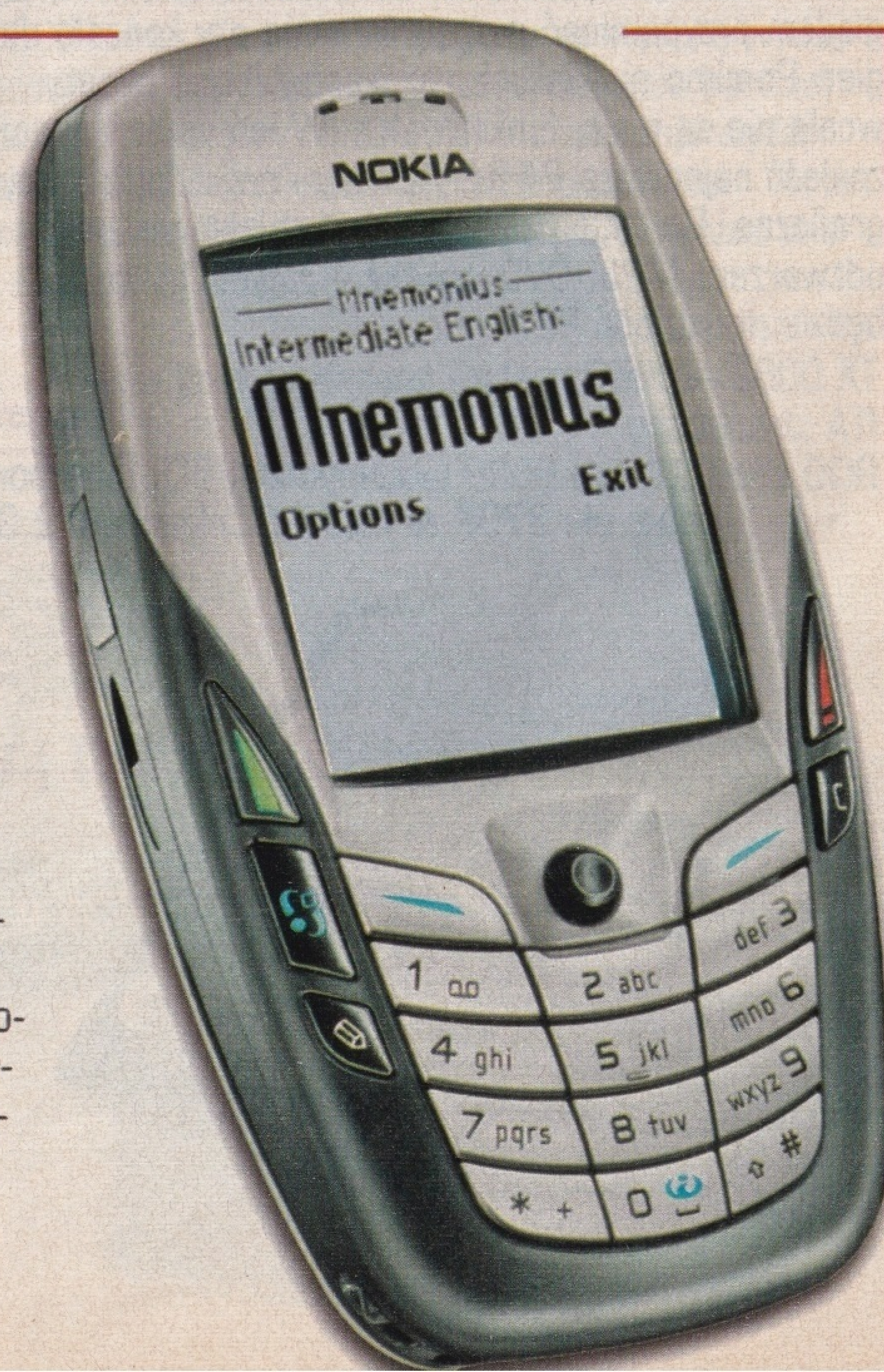

## Komórka rozrusza... szare komórki

Do czego może się przydać telefon komórkowy? Za pomocą komórki można oczywiście prowadzić pogawędki, wysyłać SMS'y, grać w gry, a także płacić za drobne usługi i towary. **Teraz zaś będzie można także nauczyć się przez telefon... języka angielskiego!**

Pod koniec zeszłego roku firma Mobitis wprowadziła do sprzedaży program do nauki języka angielskiego o nazwie Mnemonius, zawierający zestaw kursów o różnym stopniu zaawansowania. Ciekawostką jest fakt, iż cały proces nauczania odbywać się będzie z wykorzystaniem telefonu komórkowego! Taki sposób nauki jest pierwszą tego typu propozycją na polskim rynku.

W ramach programu jego uczestnicy cyklicznie pobierają do pamięci telefonów kolejne porcje angielskich haseł. W zależności od poziomu zaawansowania, objaśnienia prezentowane są w języku ojczystym lub po angielsku. Bardzo ważny jest tutaj sposób prezentacji kolejnych słów – jest on zgodny z częstością ich występowania w języku angielskim. Na najłatwiejszym poziomie system pokazuje słowa najczęściej używane, a wraz z postępem nauki są prezentowane słowa występujące rzadziej, ale wciąż przydatne w codziennych rozmowach.

Uczestnicy kursów sami decydują, kiedy i jak dużo czasu poświęcić na naukę. Skuteczność kursów oczywiście zależy tylko od... stopnia samozaparcia kursanta. Jeśli ktoś nie zmusi się do pracy, telefon mu nic nie pomoże. Program Mnemonius dostępny jest dla abonentów wszystkich Sieci GSM i wymaga telefonu, obsługującego aplikację Java. Kurs oferuje 4 poziomy zaawansowania: od Basic English do Upper Intermediate English. Więcej informacji znajdziesz na www.mnemonius.com.




tekst: Dżej Dżi, Michał „Joel" Zacharzewski; zdjęcia: Nokia, GP Media-Tech, Nintendo

# Wirtualny turniej rycerski

Zazdrościłeś przygód rycerzom Okrągłego Stołu? Marzyłeś, aby jednym ciosem miecza rozpruć brzuch wrednemu smokowi? No cóż, spóźniłeś się – teraz mamy XXI wiek i rycerze zajmują się zupełnie innymi zajęciami... A i księżniczek jakoś mniej. **Jeśli jednak korzystasz z komunikatora internetowo-komórkowego Papla, masz szansę wziąć udział w wirtualnym turnieju rycerskim.** Właśnie rusza bowiem pierwszy w Polsce Turniej Rycerski na komórkę i PC, organizowany przez firmę EMISJA. W zabawie będą mogli brać udział wszyscy posiadacze telefonów komórkowych oraz komputerów z dostępem do Sieci.

Rozgrywka będzie składała się z wielu pojedynków toczonych z kolejnymi osobami – sama gra zaś przypomina nieco popularną zabawę w kółko i krzyżyk. Aby wygrać, trzeba będzie na specjalnej planszy ułożyć w jednym rzędzie cztery kule tego samego koloru. Najlepsi otrzymają srebrne sygnety oraz Rycerski Miecz Zawiszy Czarnego.

Aby zagrać, trzeba będzie pobrać grę na komórkę i zarejestrować się, co kosztuje 1.22 zł. Posiadacze PC muszą zaś wejść na stronę **www.papla.pl/turniej** i zalogować się.




żono w 3x zoom optyczny oraz 4x cyfrowy. Użytkownik ma do dyspozycji oczywiście tryb makro oraz kilka programów tematycznych (zdjęcia nocne, portret itp.). Można także skorzystać z ustawień ręcznych. Gotowe fotki można na przeglądać na wyświetlaczu LCD CASIO lub, korzystając z wyjścia TV, na domowym telewizorze. Jako nośnik danych w IRIS'ie wykorzystano karty SD.

Dane techniczne cyfrówki Media Techu sugerują, iż mamy do czynienia z drogim urządzeniem jednego z renomowanych producentów sprzętu fotograficznego. Tymczasem nawet cena miło nas zaskakuje – aparat kosztuje bowiem około 1700 zł, co jak na sprzęt o rozdzielczości 5 mpiks nie jest kwotą wygórowaną.

# Układy i układziki...

Nie tak dawno jeszcze zwolennicy Apple'a oraz Microsoftu gotowi byli pozabijać się nawzajem podczas sporów o wyższość jednej platformy nad drugą. Niewiele osób jednak wie, iż szefowie tych firm nie tylko walczyli ze sobą, ale i bratali się oraz zawierali tajne układziki...



W połowie lat 70. przyszły szef Microsoftu „odbił się" od drzwi Apple'a, gdy przyszedł zaoferować tam swoje oprogramowanie. Będący wtedy guru świata komputerów Steve Jobs nie miał czasu oraz ochoty na spotkanie. Ale fortuna kołem się toczy i w przyszłości to Apple musiał skorzystać z pomocy Microsoftu!

W 1997 roku korporacja Gatesa uratowała producenta Mac'ów przed bankructwem, inwestując 150 mln dolarów w akcje konkurenta. Wówczas też zawarto umowę o niewchodzeniu sobie w drogę, a Jobs przestał oskarżać Microsoft o kradzież pomysłu Windowsów... Teraz jednak umowa jest już nieważna!

Ostatnie działania Apple'a mogą zaś budzić spore niezadowolenie Gatesa. Nowy system Macintosha, Pantera, zaczyna w końcu działać jak należy, a do tego zawiera edytor tekstu, bez problemów radzący sobie z plikami „doc" z Worda. Apple przygotował też program Mail, o niebo lepiej działający niż Outlook Express, nową przeglądarkę WWW i program do tworzenia prezentacji... A więc – nadciąga wojna?

# Jubileuszowe bateryjki




Korzystasz z urządzeń przenośnych? Na pewno w którymś z twoich gadżetów znajdują się akumulatorki... A jeśli nawet nie, to pewnie szybko je kupisz, gdyż praca z użyciem zwykłych baterii nie ma sensu, a do tego jest koszmarnie droga!

Zanim jednak pobiegniesz do sklepu, chcielibyśmy zwrócić twoją uwagę na produkty firmy GP Battery (Poland), która obchodzi w tym roku 10-lecie działalności w Polsce. Na pewno widziałeś już gdzieś charakterystyczne akumulatorki z takim logo. Tym razem jednak w ofercie firmy pojawiło się kilka bardzo ciekawych ładowarek. Najszybsze z nich są w stanie naładować 4 akumulatorki w czasie nieprzekraczającym pół godziny! Posiadaczy PC natomiast na pewno zaciekawi ładowarka zasilana poprzez złącze USB komputera... To tylko część nowości GP Batteries. W następnych numerach napiszemy na ten temat więcej – bo bez energii elektrycznej nie da się żyć...




## Radź se sam!

Od 15 stycznia wszyscy posiadacze Windows 98 zostaną zmuszeni przez Microsoft do samodzielnego radzenia sobie z problemami i błędami w działaniu systemu. Od tego dnia koncern zaprzestaje bowiem udzielania wsparcia technicznego dla W98. Znacznie rzadziej będą również przygotowywane łatki i poprawki dla starych Okien. Przedstawiciele Microsoftu zalecają wszystkim szukanie pomocy „w Sieci na prywatnych stronach" albo... kupno nowszego systemu.

## Plotki, czy...

W ostatnich dniach 2004 Sieć obiegła sensacyjna informacja, mówiąca o tym, iż właśnie skończył się okres ważności porozumienia, w którym firmy Apple i Microsoft uzgodniły, iż to pierwsza nie będzie... produkowała systemów operacyjnych dla PC! Czy to tylko plotka, czy też fakt? Nie wiemy. Ale jeśli tak jest naprawdę, to być może w końcu pojawi się kolejny poważny konkurent dla Windows? Zapewne wiele osób ucieszyłoby się, mogąc zamiast WinZgrozy zainstalować np. OS X...

## Wraca Amiga

Przed Świętami do sprzedaży trafiła płyta główna Pegasos 2, która ma być... następczynią popularnej przed laty Amigi. Konstrukcję wyposażono w procesor PowerPC G3 lub G4 1 GHz, w zestawie jest też CD z oprogramowaniem systemowym MorphOS. W styczniu ma zaś pojawić się wersja pre-release systemu Amiga OS4 oraz pierwsze gry dla nowego systemu. Czyżby duch „przyjaciółki" wracał w blaszanych szatach?

## Broń się...

...przed atakami z Sieci, oczywiście! Aby bronić się skutecznie, potrzebujesz odpowiedniego wsparcia, na przykład ze strony firmy Symantec, która – jak co roku – przygotowała nowe pakiety swoich sztandarowych programów. W sprzedaży są już Norton Internet Security 2004 oraz Norton Antivirus 2004 – w polskich wersjach językowych! W pakiecie NIS 2004 znalazły się, poza programem antywirusowym, także firewall oraz dodatkowe aplikacje chroniące przed spamem, utratą danych prywatnych czy też chroniące najmłodszych użytkowników Sieci przed „brzydkimi" stronami. Kupując legalne wersje programów zyskujesz także możliwość darmowych update'ów aplikacji (nie tylko bazy wirusów) przez cały rok!

## Caine w Batmanie

Michael Caine zagra postać kamerdynera Alfreda, pomocnika Bruce'a Wayne'a (w tej roli Christian Bale) w nowej części „Batmana". Reżyserem kolejnej przygody nietoperza został Christopher Nolan, zaś autorem scenariusza jest David Goyer. Prace nad filmem mają ruszyć w połowie przyszłego roku.

## Hellboy 2 i 3

Mimo że „Hellboy" trafi do kin dopiero w sierpniu, reżyser Guillermo Del Toro już planuje realizację dwóch kolejnych części. Za scenariusz do drugiej odsłony posłuży album Mike'a Mignoli „Spętana trumna i inne opowieści". Tym razem Hellboy uda się do francuskiego miasteczka Griarat, by zbadać przyczynę śmierci 167 osób. Trzecia część filmu ma opierać się na przygodach opisanych w albumie „Zdobywca czasu".

## Fantastyczna 4

Po licznych przygotowaniach odbył się w końcu casting do filmu „Fantastyczna czwórka". Już wiadomo, że jedną z głównych ról zagra Robert McClure. Kompletowanie obsady trwa, poszukiwany jest także reżyser obrazu. Nic dziwnego, że przy tak powolnych pracach premiera filmu została przełożona na 2006 rok.

## Były sobie świnki

Grant Calof i Greg Lee napiszą scenariusz do pełnometrażowego filmu o przygodach trzech świnek. Nakręcony na jego podstawie obraz ma łączyć tradycyjną metodę animacji z techniką komputerową. Jak widać, Disney wraca do korzeni, rozwijając tematy ze swoich kreskówek sprzed lat.







# MALI AGENCI 3D

Roberto Rodriguez należy do grona najciekawszych reżyserów młodego pokolenia. Słynie z niekonwencjonalnych pomysłów, zamiłowania do makabry i niezwykłej jak na Hollywood skłonności do oszczędzania. Swój pierwszy film – „El Mariachi" – nakręcił za 7 tysięcy dolarów. Przebojowe „Desperado" kosztowało 7 milionów, zaś „Od zmierzchu do świtu" równo dwie dychy. Nic dziwnego, że możni producenci dosłownie wyrywają go sobie z łap. A że najmocniejsze graby mają ostatnio bracia Weinstein (producenci „Władcy pierścieni"), Rodriguez trzaska dla nich film za filmem. W każdym z nich pojawiają się Carmen i Juni.

W pierwszej części „Małych agentów" najbardziej niebezpieczne rodzeństwo świata (nie licząc braci Kaczyńskich, ale to inny przypadek) wyruszyło tropem swoich rodziców, agentów specjalnych uprowadzonych przez technoczarodzieja Floopa i naukowca Miniona. Ich misja pełna była niebezpieczeństw i totalnych zwał, a prócz szybkiej akcji oferowała możliwość spłakania się ze śmiechu jak bóbr. W drugiej części filmu spuszczono łomot szalonemu laborantowi, który na swej własnej, prywatnej wyspie powołał do życia potężne bestie i mącił wodę niczym magister mąciwodzenia. Ponieważ obraz spodobał się zarówno dzieciom, jak i dorosłym, szybko rozpoczęto prace nad częścią trzecią.

Film „Mali agenci 3D" to pierwszy od kilku lat obraz, który powstał w technice trójwymiarowej, a jednocześnie jest przeznaczony do wyświetlania w klasycznych kinach. Po prostu przy wejściu wszyscy dostają w łapę okulary, zakładają je na nos i potem bawią się w najlepsze. Niestety, wprowadzenie tej atrakcji wiąże się z nieco innym sposobem realizacji ujęć. W porównaniu do współczesnych filmów akcji „Mali agenci 3D" obfitują w dziwne kadry i nieco sztucznie zaaranżowany tzw. ruch sceniczny. Co gorsza, wiele scen dzieje się wewnątrz gry komputerowej, w której Carmen została uwięziona. Dzięki temu jednak płaski ekran zyskuje charakterystyczną dla trójwymiarowych filmów głębię.

W filmie znów pojawiają się znani aktorzy. Po raz trzeci ojca tytułowej parki zagrał Antonio Banderas. Partnerują mu seksowna Salma Hayek, największy zakapior Meksyku Danny Trejo, komik Cheech Marin oraz George Clooney i Bill Paxton. Rolę Zabawkarza zagrał posiwiały Sylvester Stallone, dla którego „Mali agenci 3D" są szansą na powrót do aktorskieczołówki. John Rambo nie ma ostatnio dobrej prasy, a jego dzieła lądują od razu na kasetach wideo. Warto też przeczekać napisy końcowe trójwymiarowego filmu. Zaraz po nich na ekranie pojawią się fragmenty zdjęć próbnych przeprowadzonych w czasie castingu do części pierwszej „Małych agentów". Carmen i Juni byli wówczas naprawdę mali i mądrzyli się tak, że mało co kociej mordy nie dostali...

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski & Dawid „Davvi" Muszyński; Zdjęcia: SPI



## konkurs SMS

Jeśli chcesz wygrać jedną z 5 kaset VHS lub płyt DVD, albo którąś z nagród pocieszenia, weź udział w naszym konkursie SMS!

**Odpowiedz na pytanie: Czy w „Mali agenci 3D" występuje odtwórca głównej roli z filmu „Rambo"?**

Rozwiązanie wpisz w treść wiadomości SMS jako **CL.3D.#** (zamiast # wpisz TAK lub NIE) i wyślij pod numer 7164








Na odpowiedzi czekamy do końca stycznia. Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Usługa dostępna we wszystkich Sieciach GSM (Era, Plus, Idea). Dane uczestników zostaną wykorzystane wyłącznie do wysyłki nagród.

## po świętach

Wszystkim naszym Czytelnikom serdecznie dziękujemy za mnóóóstwo świątecznych i noworocznych życzeń, które otrzymaliśmy zwykłą oraz elektroniczną pocztą! Mamy nadzieję, że rok 2004 będzie dla was i dla nas rokiem godnym zapamiętania, pełnym miłych wydarzeń i cudownych przeżyć!

## po kłopocie

**WARRIOR KINGS**

**kłopoty z uruchomieniem gry...**

Moi drodzy, napisaliście wiele listów na temat problemów z uruchomieniem WARRIOR KINGS. W ogromnej większości przypadków wasz komp zachowywał się identycznie: po załadowaniu się czerwonego paska program wyskakiwał do Windows. Aby sprawdzić, co się dzieje, zainstalowaliśmy WK na kilku dodatkowych komputerach i na każdym gra działała nienagannie. Oto możliwe przyczyny waszych kłopotów:

1. Słaba karta graficzna
2. Brak najnowszych sterowników do karty graficznej
3. Brak odpowiedniej wersji DirectX
4. Nie przeinstalowanie DirectX po zainstalowaniu nowych sterowników!!!

## i po GS'ie...

Jakiś czas temu przewidywaliśmy upadek pisma „GameStar", co zaowocowało atakiem personalnym na członków naszej redakcji prowadzonym i na łamach „GS", i na różnych stronach internetowych. Nie bez pewnej satysfakcji przeczytaliśmy więc, że „Game Star" przestaje się ukazywać...

## Naprawdę fajne życzenia

Życzę ci gorącej filiżanki kawy, którą ktoś dla ciebie zrobi. Nieoczekiwanego telefonu od starego przyjaciela. Zielonych świateł w drodze do pracy. Życzę ci dnia małych spraw, które cię ucieszą... Najszybszej kolejki w sklepie. Ulubionej piosenki w radio. Twoich kluczy dokładnie tam, gdzie ich szukasz. Życzę ci dnia pełnego szczęścia w perfekcyjnych dawkach, które dadzą ci radosne poczucie, że życie uśmiecha się do ciebie, obejmuje cię i przygarnia, ponieważ jesteś kimś specjalnym. Życzę ci dni Pokoju, Szczęśliwości i Radości.

Paweł

**I to jest właśnie to! Dzięki!**

## Więcej ciekawych zdjęć!

Wesołych Świąt, Smacznego Jajka, Mokrego Dyngusa itp. Najpierw pytanie, czy moglibyście powiększyć dział Listy Na Serio, czyli pomoc czytelnikom w kłopotach ze sprzętem? Randall niech lepiej idzie spać, ale niech daje więcej tych ciekawych zdjęć! A za to, że powiedział, że WARCRAFT III jest nudny i sztampowy, ześlę na niego gniew Archimonda.

Rafał vel Yanek

**W związku z zaistniałymi okolicznościami**

**GANG PRUSZKOWSKI**

pilnie poszukuje kandydatów na stanowiska:

- asystent bossa,
- organizator pralni pieniędzy
- specjalista od mokrej roboty
- dystrybutor towarów różnych
- wymuszacz haraczy
- wyłudzacz kredytów bankowych
- kidnaper
- kierownik „dziupli" samochodowej
- operator kija bejsbolowego

i inne

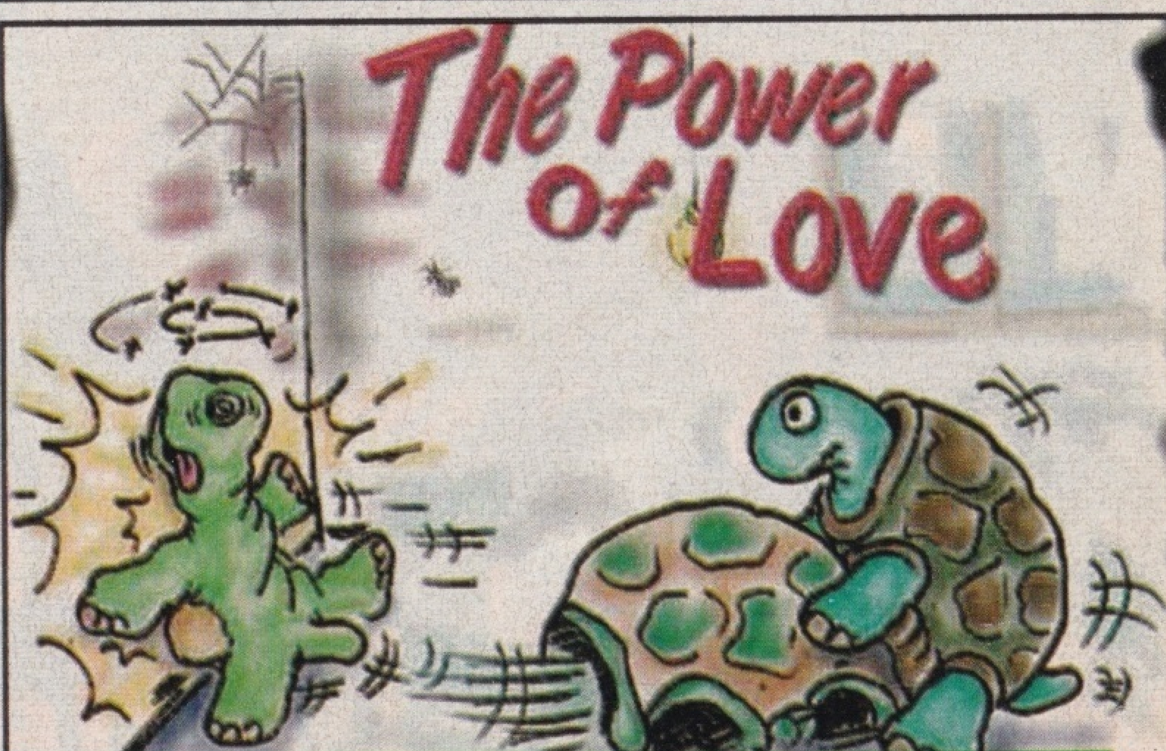
Oczekujemy:
- umiejętności pracy zespołowej
- daleko posuniętej lojalności wobec przełożonych i kolegów
- chęci podnoszenia kwalifikacji

Oferujemy:
- interesującą pracę w niebanalnym otoczeniu
- nieograniczone możliwości rozwoju zawodowego
- liczne szkolenia (w tym zagraniczne)
- wysokie zarobki, adekwatne do wkładu pracy

*Nie zwlekaj! Zgłoś się jeszcze dzisiaj! Wielka kariera czeka!*

W związku z wiadomymi okolicznościami nie polecamy...

**Co ja poradzę, że WARCRAFT III mnie wynudził? Fakt, nie od razu, tylko po trzech dniach, ale jednak... A zdjęcia pięknych pań to już nasza tradycja. A więc voilà...**




Są takie chwile w życiu żółwia, kiedy czuje, że musi...

## Bluzgi

1. Wydaje mi się, że ten list od (mini)Michała, jest chyba troszeczkę wymyślony przez samą redakcję... Mogę się mylić, ale takie jest moje odczucie. Za dużo tam tych bluzgów przeciwko CLICKOWI – nie mieliście komu nawkładać i musieliście sobie wymyślić kolejnego „przyjaciela" :).

Dziobak

**Słowo honoru, że nie wymyślony! Żebyście wiedzieli, ile do redakcji przychodzi listów niemądrych (czy wręcz debilnych) oraz wulgarnych. Cóż, niektórzy w ten właśnie sposób wyładowują swoje kompleksy. Podobna sytuacja zdarza się na przykład w programach radiowych (zwłaszcza nocnych audycjach), gdzie dziesiątki frustratów dzwonią tylko po to, by pobluzgać do słuchawki i mieć nadzieję na „załapanie" się na antenę.**

2. Wy kur... gnoje zaj... ten kto was czyta, to jest pier... Teraz to się [*****] czyta.

Antychryst

**Ha, tylko pogratulować konkurencji takich czytelników! I jak widzisz, Dziobaku, takie właśnie listy również przychodzą na moją skrzynkę pocztową (oczywiście kropek nie było, sam je zrobiłem). Cóż poradzić?**

## O tolerancji

1. Ja tutaj, proszę Redakcji, w dość typowej sprawie – znaczy, z opinią. Nie będzie to opinia pochwalna, bo takowa znaczyłaby, że ja się w całości z wami zgadzam. Nie będzie to też jednak polemika sensu stricte – bo to by znaczyło, że się nie zgadzam. A ja ani rybki, ani akwarium – ja po prostu mam swoje zdanie. Sprawa dotyczy zaś notki Randalla dotyczącej tolerancji, a opublikowanej w numerze 1/2004. Randall pisze – i bardzo słusznie – że chamstwu pobłażać nie należy. Takie pobłażanie to wszak czysty konformizm: nie zwalcza się skurczysyństwa, bo strach, że skurczysyństwo może nas zwalczyć. Znaczy, taka postawa jest wygodna, lecz jednocześnie szkodzi dobru (że tak powiem socjalistycznie) społecznemu. A dobro społeczne i tak już w opresji jest: wystarczy jeno na nasz rząd spojrzeć.

Jedno, z czym zgodzić się po prostu nie mogę, to podpinanie konformizmu pod tolerancję – cechę, powiedzmy sobie otwarcie, wcale szczytną. Owszem, konformizm jest pewną jej postacią, ale wypaczoną! Wypaczeniom, jak to powszechnie wiadomo, mówimy „nie!" – należy jednak się zastanowić, co jest nimi, a co nie jest. Sama tolerancja nie jest wypaczeniem! Więcej, jest ona – w mym odczuciu – jedyną normalną postawą. Postawą, która winna być podawana za przykład. Paradoksem jest wszak sytuacja, gdy słowo „tolerancyjny" ma wydźwięk negatywny. A ma taki – skutkiem pomylenia jej z konformizmem – w felietoniku Randalla. Felietoniku, z którym, mimo całego szacunku dla jego autora, zgodzić się nie mogę. I jeden apel na koniec: nazywajmy rzeczy po imieniu: tolerancję tolerancją, konformizm konformizmem, a skurczysyństwo skurczysyństwem. I, na bogów, nie mieszajmy pojęć. Od tego wszak słownikowa regułka, by się jej ściśle trzymać. Pozdrawiam, zdrówka życzę i Szczęśliwego Nowego Roku!

UnionJack




Zawsze mówiliśmy: „Piłeś – nie jedź!" Jedziesz? To idź się wykąpać!

2. Ostatnio Randall przeszedł samego siebie. Tak trafnej wypowiedzi na temat tolerancji dawno nie czytałem. Nie dajmy się terroryzować! Miejmy gdzieś poglądy innych! Liczysz się ty! A skoro już jestem taki niemiły, to i tobie, Randall, coś wygarnę: Legia to cieniasy, najlepsi w Polsce są Widzewiacy :). CLICK! rządzi!

Sergiusz

3. Kapitalny tekst Randalla o tolerancji! Walczmy o swoje prawa i nie wstydźmy się mówić, że nasze poglądy są lepsze niż poglądy innych ludzi. Na przykład ja jestem katolikiem i uważam, że moja wiara jest lepsza od wiary muzułmańskiej, prawosławnej czy wręcz ateizmu (czyli, jakby kto nie wiedział – braku wiary). Bo jakbym uważał, że katolicyzm jest tak samo dobry jak inne religie, to byłoby mi obojętne, co wyznaję, prawda?

Miki

## czytelnicy pytają... Joel odpowiada

• Kocham wszystko, co związane z kultem Szatana. Kupcie mi jakąś grę o tej tematyce, bo jestem biedny i mnie nie stać...*

• Może zmień swego pana na bardziej troskliwego?

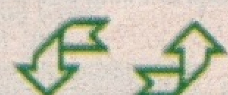
*autentyczny e-mail do redakcji





Piękne kobiety... Śliczny widok! Randall ma tego w bród, tylko że 70 lat starsze

Cieszę się, że tekst sprowokował was do przemyślenia problemu tolerancji, a z UnionJackiem zgadzam się, że na potrzeby felietonu nieco „podrasowałem" problem. Niestety jednak ludzie, którzy żądają TOLERANCJI dla swoich poglądów, bardzo szybko zmieniają te żądania na AKCEPTACJĘ. Jest różnica pomiędzy tym, że nie rzucasz kamieniami w całujących się chłopaków, a tym, że ktoś każe ci wznosić radosne okrzyki na ich cześć!



## Cena rośnie

Chciałbym zapytać, dlaczego cena CLICKA! tak masakrycznie wzrasta. Odstąpiłem od kupowania waszego czasopisma, bo nie chcieliście opublikować mojego listu, mimo że wysyłałem do was nawet pięć e-maili tygodniowo. Przyznam, że bardzo kusi mnie kupowanie CLICKA!, ale nawet nie odpisujecie na moje listy, których ostatnio nie wysyłam. Ta gazeta jest jak nałóg, ale ja mam silną wolę.

Xxx

Czemu wasza gazeta jest coraz droższa? Idę sobie do sklepu z ósemakiem w ręku i mówię, że chcę CLICKA!, a koleś wyskakuje 8.90! No myślałem, że się na niego rzucę z pięściami. Myślę, że przeginacie z tymi cenami, bo pamiętam, jak zaczynaliście za symboliczne 2 złote. Ja rozumiem, że wtedy było wszystko inaczej (nie było płyt z pełnymi wersjami, inna redakcja), ale moglibyście poprzestać na 5 złotych... A co do sprzeczek między Randallem a Froggerem. Czy wy coś palicie? A może łykacie przed pójściem do pracy?

Gal Anonim

Jeśli się do auta dokłada klimę, sprzęt audio i ekstra poduszki powietrzne, to cena musi wzrosnąć. A jak się do pisma dokłada drugą pełną wersję gry, to trudno utrzymać ten sam poziom cenowy. Czy wyobrażacie sobie, że firmy udzielają licencji na piękne oczy albo jak im Frogger wdzięcznie zakumka? Takie transakcje są liczone w grubych tysiącach dolarów! A zapłacenie złotówki więcej w zamian za pełną wersję to chyba niezły interes dla gracza, prawda? 5 złotych – zapomnij! Nie da się za 1 EURO zrobić kolorowej, kilkudziesięciostronicowej gazety z dwoma CD. Czasami mi się wydaje, że polscy czytelnicy pism komputerowych są już tak potwornie rozbestwieni „promocjami", że tracą poczucie rzeczywistości. Na prenumeratę magazynu „PC Gamer US" musiałbyś wydać 55 dolarów rocznie, a żadne anglosaskie pismo nie dodaje nic oprócz wersji demo!



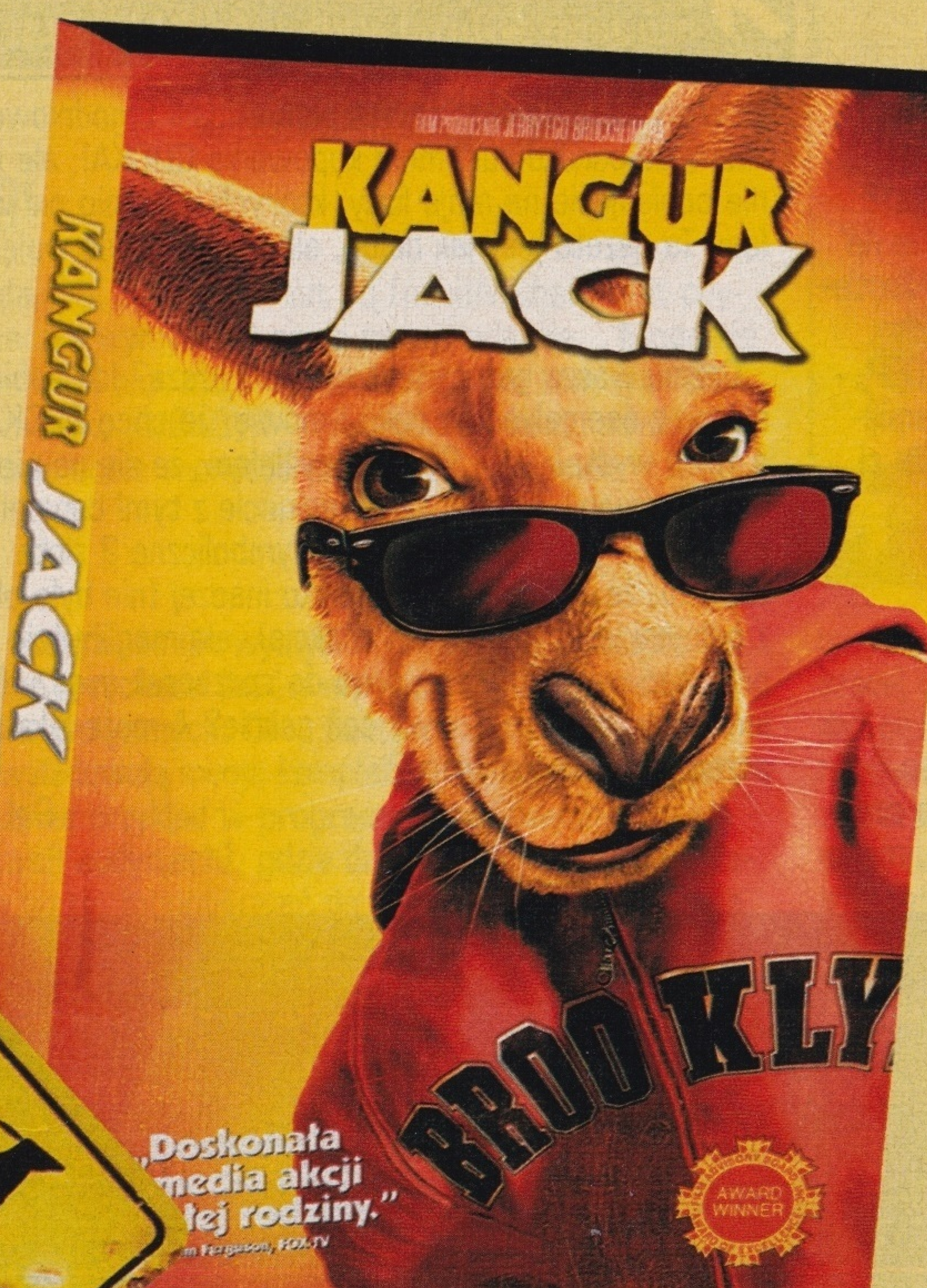
# KANGUR JACK

## Super przygoda jest w zasięgu twojego sms-a



**x10 DVD**




NEXT 155 Km

**x9 VHS**

### Wymień się z nami sms-ami

Tym razem możesz wygrać 9 kaset wideo oraz 10 płyt DVD z filmem Kangur Jack. Nagrody zostały ufundowane przez firmę Warner Bros! Aby wziąć udział w losowaniu, odpowiedz na pytanie:

**W czym kangury noszą swoje małe?**

A) w plecaku
B) w torbie
C) w walizce

Odpowiedź wyślij jako SMS o treści **CL.13.#** (zamiast # podaj A, B lub C) na numer

**7164**

Na odpowiedzi czekamy do końca stycznia. Koszt SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Usługa dostępna w Sieciach Era, Plus GSM oraz Idea. Powodzenia!

## ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

### Konkurs firmy Manta

Klawiatury multimedialne do PC otrzymają: Łukasz Sułek z Bochnii oraz Maciej Malec z Kalwarii Zebrzydowskiej

### Konkurs WORMS 3D

Nagrody (gry i zestawy niespodzianki) otrzymają:
Dariusz Różański z Bydgoszczy,
Szymon Kijek z Dziwnówka,
Beata Sybka z Żyrardowa,
Michała Onyćko ze Świebodzic,
Łukasz Sułek z Bochnii,
Anna Stor z Torunia,
Wojciech Brzozowski z Mysłowic,
Mariusz Szczęsny ze Świebodzina,
Aleksander Celeda z Tomaszowa Mazowieckiego,
Arkadiusz Chaszczowski z Wrocławia,
Dariusz Dusiński z Grójca,
Michał Zięba z Waćniowa,
Wojciech Tereteta z Łodzi,
Arkadiusz Jarzyński z Warszawy,
Kamil Marciniak ze Szczańca,
Artur Piasecki z Zielonej Góry,
Adrian Bek z Białegostoku,
Ignacy Szeliczak z Lublina,
Dariusz Szyszkowski z Gdynii,
Dawid Tanhauser z Łazisk Górnych,
Jolanta Urbańska z Brześcia Kujawsk.,
Joanna Ciesielska z Tczewa,
Renata Taliga z Rudy Śląskiej,
Joanna Henrykowska z Radzik Dużych,
Bogusława Obczyńska z Tczewa,
Agnieszka Wojtasik z Krakowa,
Maciej Kryściński z Mikołajek,
Łukasz Lorej z Dąbrowy Tarnowskiej,
Konrad Kwiatkowski z Częstochowy,
Konrad Świech z Bielawy

Serdecznie gratulujemy i zachęcamy do udziału w kolejnych konkursach! Nagrody wyślemy pocztą!

# UWAGA!
## KOLEJNA LAWINA NISKICH CEN

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEGO NUMERU CZASOPISMA

Age of Wonders: Magia Cienia 93,90
American Conquest (PL) . . . . 109,90
Batman Vengeance (PL) . . . . . 72,90
Battlefield 1942 . . . . . . . . . . . . 109,0
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion) . . . . . . . . . 164,90
Beyond Good & Evil (PL) . . . . 94,90
Big Mutha Truckers . . . . . . . . 79,00
Bowling (kręgle) . . . . . . . . . . 19,90
Bounty Hunter Mace Griffin . 123,90
C&C Generals Zero Hour . . . . 79,00
Championship Manager 4 (PL) . . 132,90
Chrome (PL) . . . . . . . . . . . . . 89,00
Colin McRae Rally 3 (PL) . . . . 89,90
Comanche 4 . . . . . . . . . . . . . 34,90
Commandos 3 Destination to Berlin Deus Ex: Invisible War . . 134,90
Delta Force: Helikopter w ogniu (PL) . . . . . 92,90
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL) . . . . . . . 92,90
Dino Crisis . . . . . . . . . . . . . . 79,00
Echelon: Wojownicy Wiatru (PL) . . 52,90
Empires: Dawn of the Modern World . . . . . . 164,90
Enter the Matrix . . . . . . . . . . 99,90
Etherlords II (PL) . . . . . . . . . 29,00
FIFA 2002 Classic . . . . . . . . . 39,90
Ghost Master (PL) . . . . . . . . 92,90
Gothic 2 (PL) . . . . . . . . . . . . 92,90
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL) . . . . . . 124,90
Grom (PL) . . . . . . . . . . . . . . . 92,90
Gry karciane 1 . . . . . . . . . . . . 25,00
Gry Karciane 1&2 . . . . . . . . . 39,00
Gry Karciane 2 . . . . . . . . . . . 25,00
GTA III . . . . . . . . . . . . . . . . . 39,90
GTA: Vie City . . . . . . . . . . . . 119,00
Half Life Bestseller . . . . . . . . . 49,90
Harbinger (PL) . . . . . . . . . . . 76,90
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL) . . . . . 46,00
Harry Potter Komnata Tajemnic . . . . . . . . 119,00
Homeworld 2 . . . . . . . . . . . . . 123,90
Hugo gorączka czarnych diamentów . . . . . . . . 76,90
Hugo: Smakkaball (PL) . . . . . . 72,90
Hugo tropikalna wyspa 2 . . . . 76,90
Hugo Bohaterowie sawanny . . 76,90
Hulk . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 92,90
Icewind Dale II (PL) . . . . . . . . 53,90
Ił 2: Forgotten Battles (PL) . 92,90
Indiana Jones and the Emperor's Tomb . . . 152,90
Iron Storm . . . . . . . . . . . . . . . 49,90
Jazz jack rabbit . . . . . . . . . . . 29,90
Judge Dredd: Dredd vs Death 134,90
Kangurek Kao 2 . . . . . . . . . . . 53,90
Korea Zapomniany Konflikt (PL) . . 93,90
Lionheart . . . . . . . . . . . . . . . 92,90
Lock On Air Combat Simulation134,90
Mafia (PL) . . . . . . . . . . . . . . . 62,90
Master of Orion 3 . . . . . . . . 49,90
Medal of Honor: Allied Assault Deluxe (Medal of Honor Allied Assault + Spearhead +soundtrack) . . . . . 134,90
Metal Gear Solid 2: Substance (DVD) . . . . . . . . . 159,00
Morrowind (The Elder Scrolls III) . 53,90
Napoleon (PL) . . . . . . . . . . . . 96,90
NBA 2004 . . . . . . . . . . . . . . . 139,00
NHL 2004 . . . . . . . . . . . . . . . 139,00
No One Lives Forever: Contract J.A.C.K. . . . . . . . . . . . 94,90
Patrician III Rise of the Hanse . . 93,90
Piraci z Karaibów (PL) . . . . . . 93,90
Złota Edycja Nevewinter Nights . . 99,00
Nosferatu (PL) . . . . . . . . . . . 69,00
Paradise Cracked (PL) . . . . . . 76,90
Polanie II . . . . . . . . . . . . . . . 72,90
Port Royale (PL) . . . . . . . . . . 92,90
Post Mortem (PL) . . . . . . . . . 74,90
Pinbale i gry zręcznościowe . . 25,00
Piraci Nowego Świata (PL) . . 94,90
Project IGI 2: Covert Strike (PL) 39,90
Railroad Tycoon 3 . . . . . . . . 119,00
Rainbow Six 3: Raven Shield . . 93,90
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL) . . 59,00
Reah dvd/CD . . . . . . . . . . . . . 42,90
Reah+Schizm . . . . . . . . . . . . . 59,00
Republika: Rewolucja (PL) . . 132,90
Runaway a Road to Adventure (PL) 72,90
Quake Gold . . . . . . . . . . . . . 109,00
Salammbo (PL) . . . . . . . . . . . . 72,90
Settlers IV (PL) . . . . . . . . . . . 53,90
Schizm (dvd lub 5CD) . . . . . . . 42,90
Schizm + Reah (DVD) . . . . . . . 65,90
Sim City 4 (PL) . . . . . . . . . . 119,90
Sim City 4: Rush Hour . . . . . . 73,90
Sims - Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga) . . . . . 134,90
Sims zwierzaki (PL) . . . . . . . . 74,90
Sims balanga (PL) . . . . . . . . . 74,90
Sims Gwiazda . . . . . . . . . . . . 79,00
Sims wakacje bestseller (PL) . 74,90
Splinter Cell PL . . . . . . . . . . . 69,90
Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy . . . 165,00
Syberia (PL) . . . . . . . . . . . . . . 49,00
Sudden Strike 2 . . . . . . . . . . . 96,90
Taxi Challenge . . . . . . . . . . . 29,90
Taxi driver . . . . . . . . . . . . . . 27,90
TOCA Race Driver . . . . . . . . . 49,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness . . . . . . . 132,00
Tropico 2: Zatoka Piratów (PL) 94,90
Twierdza Krzyżowiec (PL) . . . . 74,90
Warcaby . . . . . . . . . . . . . . . . 49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior . . . . . . . . . . . . . 92,90
Warrior Kings: Wielkie Bitwy . 94,90
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne . . . . . . . . . . 99,00
Władca Pierścieni: Wojna o Pierścień . . . . . . . . 133,90
Will Rock . . . . . . . . . . . . . . . 92,90
World War II: Frontline Command (PL) . . . . 92,90
Worms 3D (PL) . . . . . . . . . . . 93,90
UFO: Kolejne Starcie (PL) . . . . 94,90

Fifa 2004 – 135,00
Need for Speed: Underground – 134,90
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII – 79,00
Rayman 3 Hoodlum Havoc (PL) – 59,00
Prince of Persia: Piaski Czasu (PL) – 114,90
Big Mutha Truckers (PL) – 74,90
GTA III (PL) – 39,90 – Koszulka gratis!
Freedom Fighters – 135,00
Beyond Good & Evil (PL) – 94,90
Max Payne (PL) – 59,00
Max Payne II The Fall of Max Payne – 135,00
Chessmaster 9000 – 39,90
No One Lives Forever 2 – 39,90
Lord of the Rings: The Return of the King (PL) – 154,90
Command & Conquer Generals Zero Hour – 79,00
Blitzkrieg (PL) – 119,90
Władca Pierścieni: Wojna o Pierścień (PL) – 133,90
Harry Potter - Mistrzostwa Świata w Quidditchu – 109,00
XIII (PL) – 94,90
Warhammer 40K: Fire Warrior – 93,90
Shogun: Total War – 39,90
Red Alert – 39,90
B-17 Flying Fortress The Mighty 8th – 39,90
Call of Duty (PL) – 134,90
Sims Abrakadabra (PL) – 74,00
Star Wars: Knight of the Old Republic – 154,90
Half Life Generacja – 89,90
Half Life Bestseller + Counterstrike – 49,00
Deus EX – 39,90
Medal of Honor: Breakthrough – 74,90
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL) – 124,90
Rainbow Six 3 Raven Shield (PL) – 59,00
Syberia (PL) – 49,00
Devastation (PL) – 49,00
Silent Hill 3 (DVD) – 119,00

NHL 99 – 19,90
NBA Live 99 – 19,90
Madden NFL 99 – 19,90
Populous the beginning – 19,90
Rim: Wojna o planetę – 9,90
Fighter Pilot – 14,90
Aquarium – 14,90
Future Cop L.A.P.D. – 19,90 – Nie działa z XP
Nuclear Strike – 14,90 – Nie działa z XP
TimeAlarm – 15,00 – Nie działa z XP – Ochroni twój pokój przed intruzem, program+czujka!
Dungeon Keeper 2 – 39,90
Theme Park World – 39,90

Człowiek gór . . . . . . . . . . . . 14,90
Diamenty . . . . . . . . . . . . . . . 14,90
Dzikie Gęsi . . . . . . . . . . . . . 14,90
Imperium Azteków . . . . . . . . 14,90
Indyki deluxe . . . . . . . . . . . 14,90
Max i Maria na zakupach . . . 14,90
Kart Challenge . . . . . . . . . . . 14,90
Kurka Wodna 2 . . . . . . . . . . 19,90
Kurka Wodna 3: Popłoch w kurniku . . 19,90
Brydż . . . . . . . . . . . . . . . . . 19,90
Casino . . . . . . . . . . . . . . . . 19,90
eJay Dance 3 (PL) . . . . . . . . 19,90
Hopmon . . . . . . . . . . . . . . . 19,90
Kurs prawa jazdy 2003 . . . . . 19,90
Maluch Racer . . . . . . . . . . . 19,90
Movie Studio Boss . . . . . . . . 19,90
Live Billards . . . . . . . . . . . . 19,90
Pasjanse . . . . . . . . . . . . . . . 19,90
Przeklęta Ziemia . . . . . . . . . 14,90
Search & Rescue IV . . . . . . . 19,90
Wnerwiony Działkowicz . . . . 19,90
Shadow Company . . . . . . . . 14,90
Spidi . . . . . . . . . . . . . . . . . . 14,90
Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów . . . . . . . . . . . 25,00
C&C Tiberian Sun . . . . . . . . 39,00
NHL 2002 . . . . . . . . . . . . . . 39,00
FIFA 2002 . . . . . . . . . . . . . . 39,00
Need for Speed 5 Porsche . . . 39,00
Shogun Total War . . . . . . . . 39,00

Defender of the Crown(PL) . . . . 9,90
Conflict zone . . . . . . . . . . . . 9,90
Opsys PL . . . . . . . . . . . . . . . 9,90
RIM - wojna o planetę PL . . . . 9,90
Resurrection . . . . . . . . . . . . 9,90
Megarace 3 PL . . . . . . . . . . 14,90
Crime Cities . . . . . . . . . . . . 19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3 . 19,90
Dethkarz . . . . . . . . . . . . . . . 19,90
Home Architekt 3D 4.0 Architekt domów i wnętrz . . . . 19,90
Rage of Mages Necromancer . 19,90
Seven Kingdoms II: The Frythian Wars . . . . . . . . . 19,90
Mortyr . . . . . . . . . . . . . . . . . 19.90
World War III PL . . . . . . . . . 19,90
Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia (PL) . . . . 39,90

Ambient dub . . . . . . . . . . . . 25,00
Dance . . . . . . . . . . . . . . . . . 25,00
Future wave . . . . . . . . . . . . 25,00
Hard house electro . . . . . . . . 25,00
Klimatyczne brzmienia . . . . . 25,00
Techno power . . . . . . . . . . . 25,00
Hip hop 1 . . . . . . . . . . . . . . 25,00
Hip hop 2 . . . . . . . . . . . . . . 25,00
Hip hop 1&2 . . . . . . . . . . . . 39,00
Hip hop 3 . . . . . . . . . . . . . . 25,00
Minimal techno trance . . . . . . 25,00
Music party system 1 . . . . . . 25,00
Music party system 2 . . . . . . 25,00
Midi power . . . . . . . . . . . . . 14,99

Partners (PL) – 49,00
Praetorians (PL) – 69,00
Władca Pierśieni: Drużyna Pierścienia(PL) – 39,90

**Magix Soundpool 5** – 79,00
Ponad 5000 sampli. Strictly 80's, Disco/House vol.2, Hip Hop vol. 3, Techno Trance vol.4, Pop Rock 2001. 5 x CD.

**Magix Soundpool 6** – 79,00
Ponad 5000 sampli. 2 Step, R&B Soul, Latin Salsa, Dance vol. 2, Nu Crossover. 5 x CD.

**Magix Soundpool 7** – 79,00
Ponad 5000 sampli. Techno/Trance 5, Nu Metal, Easy Listening, World Music, Special FX. 5 x CD.

**Magix Soundpool 8** – 79,00
Hip Hop 4, Disco house 3, Electro lounge, Strictly 80's, Film Music/Classic. 5 x CD.
Nowość!

**Magix CD&DVD burnR deLuxe** – 99,00
Twoje podręczne centrum profesjonalnego „wypalania" własnych płyt CD & DVD.

**Magix techno maker** – 49,00 – POLSKA INSTRUKCJA
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!

**Magix Music Maker 2003** – 119,00 – POLSKA INSTRUKCJA
Twoje nowe narzędzie pracy.

**Magix Music Maker 2004**
~~450,00~~ 399,00
Dostaniesz 5 płyt z przyprawami GRATIS!

**Magix movies to CD&DVD** – 129,00
Obróbka filmów na domowym PC. Przygotowywanie prezentacji.
W sprzedaży również Magix Pictures to CD & DVD zapanuj nad swoją kolekcją zdjęć
cena: 129,00 zł

**Magix Video 2.0. DeLuxe** – 259,00
Napisy, efekty, zakręcone wejścia, montaż a nawet blue box - słowem studio wideo na maksa.
W sprzedaży również Magix Video DeLuxe 2.0 Plus
cena: 439, 00 zł

**Magix audio PC cleaning lab** – 39,90
M.in: odszumianie, eliminację trzasków, wycinanie wokalu (karaoke)

**Magix Hip Hop Music Maker** – 49,00 – POLSKA INSTRUKCJA
Jeszcze nigdy wcześniej tworzenie własnej muzyki hip hop nie było takie proste. Dotyczy to również wideoklipów.

MAGIX see. hear. feel. create

EXE DAK · www.fajny.pl · GALAKTYKA EXE

**NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"**
Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JESTEŚMY Z WAMI JUŻ 12 LAT!!!

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

**JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?**

| DZWOŃ: | FAKSUJ: | PISZ na adres: | INTERNET: | BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: |
|---|---|---|---|---|
| od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888 | (071) 3537010 | EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57 | www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl | EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław. |

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

nowa eXtra Klasyka

# KOLEJNE DWIE, ZNAKOMITE GRY W TWOJEJ SERII!

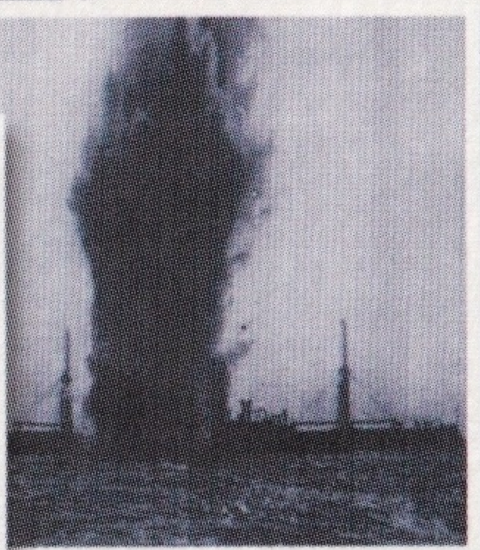
## II WOJNA ŚWIATOWA

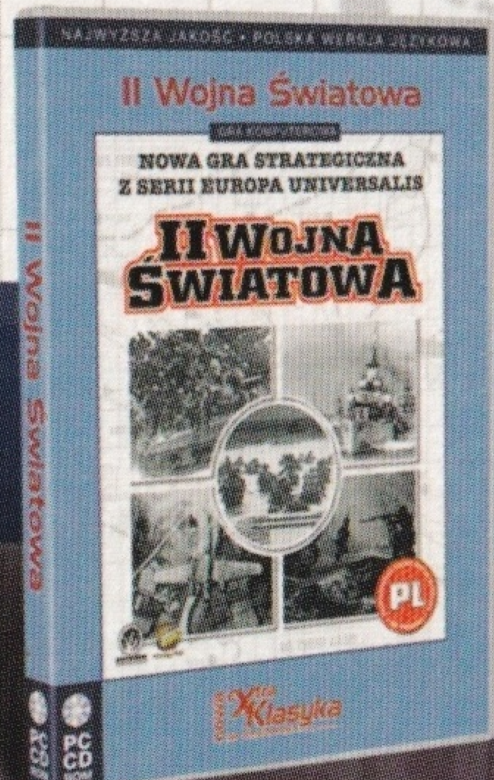


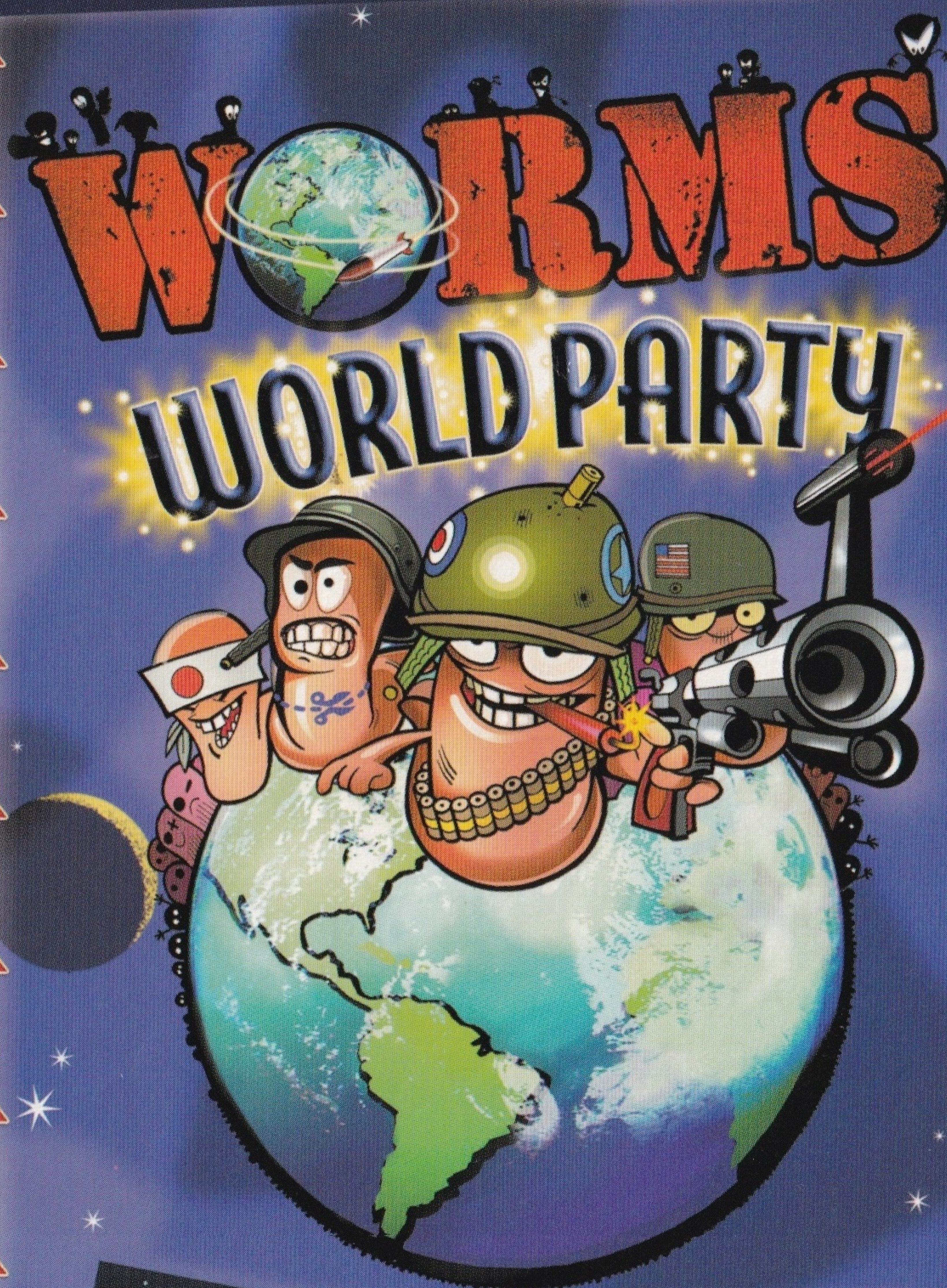










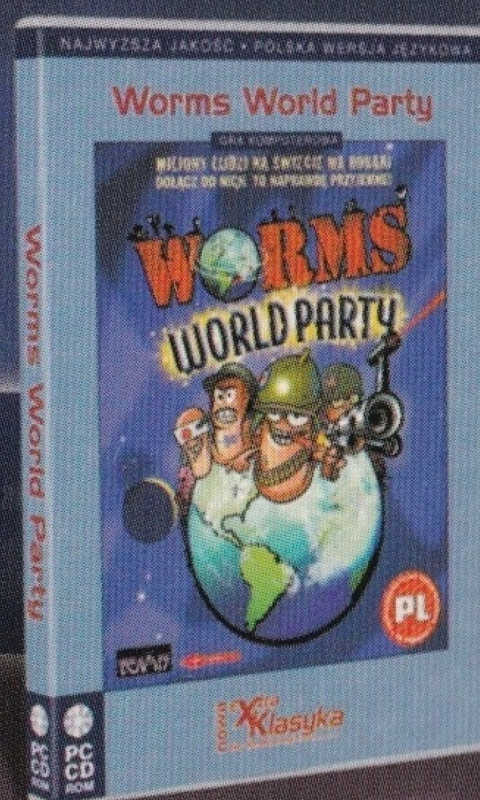







Każda gra kosztuje tylko

**19.99 zł**




## W SPRZEDAŻY OD 22 STYCZNIA!

**NOWE konkursy eXtra Klasyki!**

Już od początku stycznia na stronie www.cdprojekt.info znajdziesz nowe konkursy z rewelacyjnymi nagrodami.
Co tydzień nowa nagroda.
Zajrzyj!

Sponsorem nagród jest Logitech




NAJWYŻSZA JAKOŚĆ • REWELACYJNIE NISKA CENA